ポケステでも遊べる体験版『ポケットムームー』を収録!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可 1999年3月26日発行
第5巻第6号通巻95号

電撃PlayStation プレイステーション D15

Vol.99
3/26増刊号

付録CD-ROM付き

定価
980
YEN



DPS-Dオリジナル
超難解クイズ
読者参加小説
電球ゲーム
15パズル

ムービー
マクロスVF-X2
エースコンバット3
ガレリアンズ
後夜祭
a sherd of youthful memories
エーベルージュ2
WORLAND Series
超時空要塞マクロス
愛・おぼえていますか
グローバルフォース
新・戦闘国家
ライジング・ザン
~THE SAMURAI GUNMAN~
ONE

体験版
ポケットムームー
セーブ&ロードが出来て、しかもポケステ対応
そのうえ体験版のデータが製品版でもつかえる!!
ワールド・ネバーランド2
~プルト共和国物語~
Sonata(ソナタ)
羅刹の剣
フェイバリットディア
エクサフォーム
スノボキッズプラス

イケてるソフトのスッゴイデータを収録だ!!

セーブデータ
R4
RIDGE RACER TYPE4
I.Q FINAL
エリーのアトリエ
久遠の絆
封神領域エルツヴァーユ
beatmania
ほか



電撃PlayStation D15 3/26増刊号 Vol.99
平成8年2月27日第三種郵便物認可 1999年3月26日発行 第5巻第6号通巻95号
発行人／塚田正晃 発行 メディアワークス 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5216／編集
編集人／渡部雅人 発売 角川書店 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
定価980円 本体933円
発売:角川書店
T1124486030982
©Media Works 1999 印刷／大日本印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24486-3／26
Ⓛ-4／15

ポケステでも遊べる体験版『ポケットムームー』を収録!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可 1999年3月26日発行
第5巻第6号通巻95号

電撃PlayStation D15

プレイステーション

Vol.99
3/26増刊号

付録CD-ROM付き

定価
980
YEN



DPS-Dオリジナル

超難解クイズ
読者参加小説
電球ゲーム
15パズル

ムービー

マクロスVF-X2
エースコンバット3
ガレリアンズ
後夜祭
a sherd of youthful memories
エーベルージュ2
WORLAND Series
超時空要塞マクロス
愛・おぼえていますか
グローバルフォース
新・戦闘国家
ライジング・ザン
~THE SAMURAI GUNMAN~
ONE

体験版

ポケットムームー

セーブ&ロードが出来て、しかもポケステ対応
そのうえ体験版のデータが製品版でもつかえる!!

ワールド・ネバーランド2
~プルト共和国物語~
Sonata(ソナタ)
羅刹の剣
フェイバリットディア
エクサフォーム
スノボキッズプラス

イケてるソフトのスッゴイデータを収録だ!!

セーブデータ

R4
RIDGE RACER TYPE4
I.Q FINAL
エリーのアトリエ
久遠の絆
封神領域エルツヴァーユ
beatmania
ほか

電撃PlayStation D15 3/26増刊号 Vol.99 体験版ポケットムームー ほか ムービー マクロスVF-X2 ほか
発行:メディアワークス

――…見つからなかったといえば、そう。
林「『街～運命の交差点～』のデータ。何ヵ月も苦労して作ったデータが、一瞬にして消えたとのこと。無くした担当者の顔はオープニングムービーに使えるくらい恐ろしいものだったらしい」
――なるほど。ところで佐伯さんはお元気ですか?
林「ゴキゲンです。わたしがT-バック履いて戻ってきただけに」
――関係ないと思いますが。
林「まあ、わたしのひいひいおじいちゃんがお相撲さんだったから、T-バックは遺伝なのよね」
――それも関係ないと思いますが。
林「T-バックの遺伝といえば、『ファイナルファンタジーⅧ』」
――まったく関係ないですが、続けてどうぞ。
林「ついに、ついに、出てしまう。前評判を超えた、映画にも負けないCGムービー。予想を覆し、さらに覆す衝撃のストーリー。プレイヤーの気持ちを反映する『ハクションシステム』」
――『ジャンクションシステム』です。
林「そう。その『ハクションシステム』の影響か否か、わたしに猛烈なアタックを仕掛けてきているのが桑にゃん」
――桑にゃんとは、もしかして。
林「そう、カプコンのえらいひと、その名は桑にゃん。この前わたしと佐伯っちに天津甘栗を2粒づつくれて（せこいぞ桑にゃん）佐伯っちのは1粒腐ってた。そこらへんが、わたしへの強烈な愛のアタック」
――カプコンからは『ストリートファイターZERO3』が出ましたね。
林「はい。キャラが32人も出て来たのも凄いけど、ポケステを持っているとさらにおもろくなる」
――ふむ。
林「ポケステには一台づつID番号がついている。だから『ストゼロ3』では、そのIDによって遊べるキャラが変わるのだ。友達との対戦がさらに白熱するぞ」
――よく説明できました。
林「睡眠学習しましたから。会社の机で」
――そのポケステも、今年ついに発売ですね。
林「そう。あたためにあたため抜いて、やっと出ます。楽しみにしてくれたひと、ご協力いただいたひと、いろいろありがとう。お礼に、私があたため抜いてやっと出る、口ではとても言えないものをあげましょう」
――…それ最高に迷惑だとおもいます。今年は『ポケステ』『FFⅧ』『ウンジャマ・ラミー』『ドラクエⅦ』をはじめプレイステーションは凄いものがいっぱい出ますね。
林「まあ、そんなこともあるらしいですが、そろそろ私は睡眠学習の時間なので。みなさんもプレイステーションでいい夢見てぷー」

PlayStation

プレイ！PlayStation® '99 第19回

プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830（10:00～17:30、土日祝日は休業）
◆インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ!………………

GARAGE http://www.scei.co.jp/

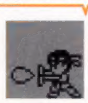
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。



PlayStation®
標準価格 15,000円（税抜）
新価格!! SCPH-7500

●商品についてのお問い合わせ先
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント
インフォメーションセンター 03-3475-7444

人気格闘ゲームの集大成。
ポケステがあれば外でも中でも波動拳だ。



ポケットステーション対応



ストリートファイターZERO3
対戦格闘
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）カプコン

ポケステでスコアを貯めて、プレステでお買い物。100種類以上のゲームがあるぞ。



ポケットステーション対応

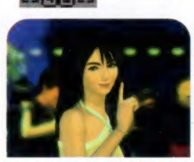


ポケットムームー
バラエティ
標準価格4,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

究極の感動をお約束。ポケステでは「コボ」と楽しい冒険ができるぞ。



ポケットステーション対応



ファイナルファンタジーⅧ
RPG
標準価格7,800円（税抜）4枚組
絶賛発売中
（株）スクウェア

今月のタコゲー
タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームの事ですわん。

超近代海底都市を舞台に繰り広げられる、戦闘と人間ドラマ。



サーカディア
アドベンチャー
標準価格5,800円（税抜）2枚組
絶賛発売中
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

画面6000枚、執筆6年。奇想天外なストーリーのシリーズ最高傑作。



街～運命の交差点～
サウンドノベル
標準価格5,800円（税抜）2枚組
絶賛発売中
（株）チュンソフト

ミクロサイズのマシンで、人の体内に潜むバクルスを退治しよう!



クリック メディック
ハイパーテキストアドベンチャー
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ソニー・ミュージックエンタテインメント



なんか、すごいもんが、いっぱいでます。
今年のプレイステーション。
今月のテーマ
まず、ポケステがプリッと出ます。
素敵な中身も出ちゃいます。
林「ん〜〜〜〜〜〜〜〜、プハーッ！」
—2ヵ月ぶりですね林さん。
林「ずっと息止めてて、死ぬかと思った」
—いやいや、それならひと思いに。
林「2ヵ月間SCEが、とってもとっても忙しくって」
—こちらに手が回らなかったんですね。
林「いやその間、誰にも見つからないとこへ逃げてたんですよ」
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT



Riverhillsoft
PlayStation
ワーネバー
人生はゲームだなんて、誰が言ったの？
これは「人生のゲーム」なのよ。
喜びも哀しみも、みんなここに詰まっている。
どこにもなかったバー、
ワーネバー「2」、誕生。買ってね。
2誕生。
Me too! You too! Wor-Never 2.!!
EXPERIENCE OF FICTION LIFE
World Neverland 2
The Waktic Republic of Pluto
ワールド・ネバーランド2 ～プルト共和国物語～
「ワールド・ネバーランド2」は、架空世界でもうひとつの人生を
体験する新しいシミュレーションゲームです。
●完全なノンシナリオ。実在する国家のように設定された共和国の中で、自由な生活が楽しめる。
●プレイヤーキャラ同様、100人以上の国民が個性や目的を持ってイキイキと生きている。
●顔や素質の遺伝を実現！子孫へ何世代にも渡って、プレイヤーキャラの引き継ぎができる。
●パスワードやセーブデータを使えば、友だちの共和国への移住やキャラ同士の対戦などで遊べる。
ポケステ画面
セーブデータでワーネバ2に移住できる!
the Best
ワールド・ネバーランド
～オルルド王国物語～
©1997 Riverhillsoft Inc.
標準価格 ¥2,800（税抜）
EXPERIENCE OF FICTION LIFE
World Neverland 2
The Waktic Republic of Pluto
ワールド・ネバーランド2 ～プルト共和国物語～
©1999 Riverhillsoft Inc.
2月25日発売
PocketStation™ 対応
標準価格 ¥5,800（税抜）
あなたの共和国人生をサポートする。
【サイファ保障制度】
加入権付！
もれなく応募者全員に!!
プルト共和国発行の〈オレンジID〉
〈ニュース〉〈公式サイトフルアクセス権〉
さらに抽選で総計1,200名様に
特製イムぐるみプレゼント！
■応募締切／2000年2月24日（木）
当日消印有効（発売日から1年間）
※詳しくは、商品同梱のアンケートハガキをご覧下さい。
●インターネットのホームページも、お気軽にご利用下さい。
URL http://www.riverhillsoft.co.jp/
●商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザー・サポート係」まで
TEL 092-846-3400（祝日を除く月～金 13:30～17:30）
FAX 092-846-5312（24時間受付）
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
FamilyMart
上記4チェーンのほか、西友スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。
"PS"ロゴおよび"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"PocketStation"は同社の商標です。
株式会社リバーヒルソフト
福岡市早良区百道浜2-1-22 福岡SRPセンタービル8F 〒814-0001

電撃PlayStation D15 Vol.99 CONTENTS

1999.3.26

CD-ROM 収録ソフトを充実・親切な紙面でフォロー♥

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…デュアルショック、PS…ポケットステーション　なお、特に表記のない価格はすべて税込のものです。



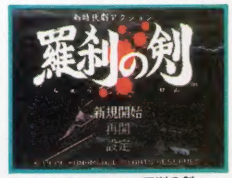
「ポケットムームー」



「ワールド・ネバーランド2～プルト共和国物語～」



「Sonata(ソナタ)」



「新時代劇アクション　羅刹の剣」



「FAVORITE DEAR(フェイバリットディア)」



「ECSAFORM(エクサフォーム)」



「スノボキッズプラス」

付録CD-ROM

CD-ROMはじめて物語 Vol.15

まんが／岩瀬さとみ

1カ月に1回のこんにちは。DPS-Dでございます。付録CD-ROMをPS本体に入れて早く遊びたいという気持ちはわかりますが、まずはここを読んでからにしてください。何事も基本を知っておかないと次のステップには進めません。物事や世の中とはそういうものです。わかってくださいな。

まずは電源ON! ◀……［付録CD-ROM はやわかりチャート］

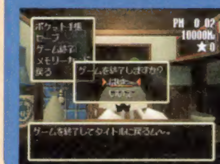
メイン画面

電源を入れてメーカーロゴと注意事項が表示されたあと、下のメイン画面があらわれます。✚キーの上下で、カーソル（黒い丸）を遊びたい（見たい）項目に合わせてください。選んだら◎ボタンで決定です。



体験版

✚キーの上下で遊びたいタイトルを選択。◎ボタンで決定。⊗ボタンでメイン画面に戻ります。また、ゲームプレイ中にスタート、セレクトボタンの同時押しで、メイン画面へ戻ります。


◀「ポケムー」は終了方法が他のタイトルと異なります。詳しくは13Pを参照。

収録されているタイトル一覧

- ●ポケットムームー
- ●Sonata（ソナタ）
- ●ワールド・ネバーランド2 ～プルト共和国物語～
- ●新時代劇アクション羅刹の剣
- ●FAVORITE DEAR（フェイバリットディア）
- ●ECSAFORM（エクサフォーム）
- ●スノボキッズプラス

MOVIE

✚キーの上下で見たいムービーを選択。✚キーの左右で「SINGLE」（選択したムービーのみを再生）か「SHUFFLE（下記を参照）」の再生方法を選択。◎ボタンで決定、⊗ボタンでメイン画面に戻ることができます。

▼「VF-X 2」のムービーは「超時空～」のあとに続けて流れます。



SHEFFLEについて 「SHUFFLE」にすると、▢ボタンを押して、ゲームタイトル部分を半透明にした以外のムービーをランダムで再生することができます。

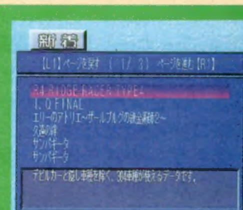
収録されているタイトル一覧

- ●超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか& マクロスVF-X2
- ●エースコンバット3 エレクトロスフィア
- ●グローバルフォース 新・戦闘国家
- ●RISING ZAN ～THE SAMURAI GUNMAN～
- ●ガレリアンズ
- ●ONE
- ●後夜祭 ―a sherd of youthful memories―
- ●エーベルージュ2 WORLAND Series

Data Base

●扉絵DataBase：✚キーの上下で扉絵の選択。L1、R1ボタンで作家の選択。⊗ボタンでメイン画面へ戻ります。
●SaveData倉庫：✚キーの上下でタイトルを選択。◎ボタンで決定。タイトルを選択した画面で、✚キーを右に入れるとメーカー名、左に入れれば必要なメモリーカードのブロック数が表示されます。また、△ボタンを押すとメイン画面に戻ることができます。

「新着」には13データ、「読者投稿」には6データ、「落ちゲー」には第3回グランプリの応募作の1部、30作品ものデータを収録。


▲「SaveData倉庫」には、全部で49データもの使えるデータを収録。

DPS-D

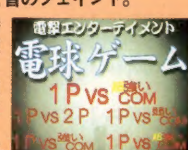
「超難解クイズ」、「読者参加小説」、「電球ゲーム」、「15パズル」を収録。✚キーの上下で選択し、◎ボタンで決定。⊗ボタンでメイン画面へ戻ります。「電球ゲーム」は✚キーで4種類のモードを選択、◎で決定。モード選択画面で⊗ボタンを押すとメイン画面に戻ります。


▲「15パズル」をクリアするコツは、全体の絵をよく把握すること。

電球ゲームの操作方法

●◎ボタン：ゲームの開始、電球の点灯。⊗ボタン：ゲームの終了後に押すとメニュー画面へ戻る。R1ボタン：音のフェイント。L1ボタン：色と音のフェイント。

［ルール］5回戦勝負。黄色く電球が点いたら相手より早く◎ボタンを押す。点灯していないときに◎ボタンを押すと、その時点で失格です。





あら!ビックリ!!
DPS-D
のこんな使い方

■DPS-Dを毎号楽しく読み、そして遊ばせてもらっています。ところで、付録CD-ROMが入っている厚紙の部分のことで質問があります。付録CD-ROMを取ってしまったあと、ここはどうするのがよいのでしょうか?……と、岡山県、超美星さんからご質問がありました。よござんしょ。お教えしましょう。まず、この厚紙部分の名前なんですが「クルミ」といいます。クルミは基本的には切り取らないでそのままにしておくのが普通(というより編集部としての希望)と思います。しかし、超美星さんのために面白い使い方を考えてみたのでよかったら実行してみてください。

その1:「シャボン玉製造器」
その2:「エアガンのマト」
いかがなもんでしょうか?



▲円がすべて見えるように切り込みを入れます。



▲けっこう大きいシャボン玉ができますよ。



▲円の中を狙え! クルミ部分に当てると、ここの担当編集さんがかわいそうだし、本も傷つくので、ペナルティとしてもう一冊買ってねん。

あわてないで。出すところはココ(DPS-D)よ❤

超募集中!

自分の気持ちに素直になって、とっとと下に記載された住所までドクドク出してください。え、「何を」ですって? コンチクショウ! まだシラをきるって〜のかい!! アナタの才能あふれた作品ですよ、さ・く・ひ・ん。どんな作品か今更詳しく書かなくてもわかると思いますが、一応もう一度。付録CD-ROMに入るモノならどんな作品でもイイのです。例を挙げると、企画やムービー、ゲームからサウンドなど。もちろんプロアマは問いません。あなたの才能を世に知らしめるこの機会。見逃さないほうがいいと思うな。

あて先 | 〒101-8305 ㈱メディアワークス「DPS-D超募集」係まで

DENGEKI PlayStation D CD-ROM ★ DENGEKI PlayStation D CD-ROM ★ 体験版



ポケットステーションと一緒に楽しむ新しい世界!

ポケットムームー

発売中 ETC	▶¥4,800 ▶SCEI ▶MC(1ブロック)、PS(2～15ブロック)

Pocket MuuMuu™ ポケットムームー



プレステで遊ぶもよし、ポケステで遊ぶもよし。ポケットゲームを100種類以上も詰め込んだ一大エンターテイメントソフトが登場!!

2つのハードがリンクした 新しいゲームスタイル



ポケットステーション
Pocket Station

『ポケットムームー』では、ポケステを使ったまったく新しいゲームシステムを採用。既存のポケステ対応ソフトが、単にポケステにデータ転送して遊ぶという形を取っているのに対し、『ポケムー』では、ポケステで遊んで得たデータをプレステに転送したり、プレステで得たポケットゲームをポケステに……という風に、相互にリンクする形を取っているのだ。このように書くと、「このゲームはポケステがないと遊べないの？」なんて思う人もいるはず。でもご安心。『ポケムー』はポケステがなくともプレステ単体でも十分遊べるようになっている。詳しくは13ページの体験版操作マニュアルを参照してね。



プレイステーション
Play Station



いつでもどこでも手軽にポケットゲームをプレイ

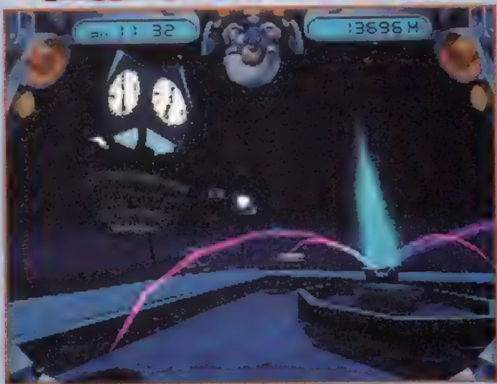
プレステにポケステを差し込み、遊びたいポケットゲームをダウンロード。ちなみに、ポケットゲームの容量によってダウンできるゲームの数が変わる。ポケステを持ち歩きながら気軽にゲームを楽しもう!!

データのやり取り

ポケステのデータ(スコア)で、いろいろ楽しむ

ポケステからアップロードされたデータ（スコア）をもとに、プレステ本体の中で新たなポケットゲームをゲットしたり、テーマパークにアトラクションを建ててしまおう！ スコアを稼げば稼ぐほど楽しさが広がる！

"自由な遊び方"が『ポケムー』の遊び方



「ポケムー」の最大の魅力は、単にポケットゲームをプレイすることだけでなく、その過程において非常に多くの遊び方が用意されている点だ。例えば、1つのゲームをやり込んで〝スター〟を集めたり、ひたすらスコアを稼いでお店のゲームを買い集めたり、〝ムームーパーク〟に巨大なアトラクションを建設したり、広大なゲームの世界を歩き回って探索したりなどなど……。数え上げればきりがないほど〝遊び〟の要素が詰まっているのだ。むろん、ポケステを使えばさらに遊びの幅は広がる。自分なりの遊び方で『ポケムー』を楽しもう。



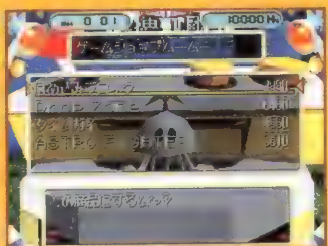
◀ゲーム内には独自の時間が流れる。時間帯によって意外な発見も……。

ゲームの基本的な進め方をチェック!

ここでは「ポケムー」のゲーム進行を大まかに解説しよう。基本的にポケットゲーム(このゲームでプレイできるミニゲーム)をプレイして、記録したスコアと引き換えに、新たなポケットゲームを入手したり、アトラクションを建設するというのが大きな流れだ。つまり下のようにいろいろな遊び方が自由にできるということなのだ。1人1人違う遊び方、それが『ポケムー』の魅力だ。

ポケットゲーム入手

ゲーム開始時には、アロハ男爵から1つのポケットゲームがもらえて、さらに10,000Mu(お金の単位)が手渡される。ここでさっそく「ムームーマーケット」に出向いて「ゲームショップムームー」か、「ムームー24」でポケットゲームを購入することが可能(ショップなどの詳細は11ページ)だ。もちろん、お金がなくなったら、またポケットゲームでスコアを稼がなければならない。



◀これらのお店で購入する以外に、さまざまな場所でポケットゲームが手に入るらしい…。

アトラクション建設

ムームーマーケットにある「ムームー建設」でアトラクションを選択し、建設を依頼できる。もちろん、それなりのお金が必要。このとき注意すべき点は、アトラクションが建つのはムームーパーク内だが、その依頼をするのはムームーマーケットのムームー建設であるということ。初めは多少戸惑うかもしれないが、覚えておこう。なお、アトラクションの詳しい情報は11ページ参照。



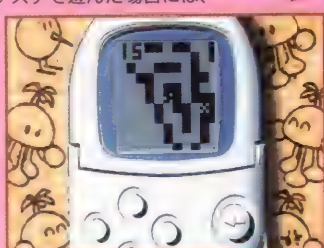
▶ムームーマーケットの中でも一際目を引く大きな観覧車が、ムームー建設の目印だ。

ムームーパーク
ムームーマーケット
居酒屋オアフ島

宇宙空間に浮かぶムームー星人たちの世界。ここを行き来することで、ゲームが進行するのだ

ポケットゲームをプレイ

入手したポケットゲームをプレステかポケステで存分にプレイしよう。プレステでプレイした場合には、ゲームで記録した得点はそのままお金に。ポケステで遊んだ場合には、「カピタン第一銀行」(11ページ参照)でお金に換金してくれる。なお、早くお金がほしいというプレイヤーは、12ページのオススメゲームのコーナーを参考に。



◀一度始めたら止められない、珠玉のゲームばかりだ。

"スター"と"称号"のステキな関係

ポケットゲームをプレイしていて、高得点を記録したときなどに〝ポケット手帳〟に☆マークがつくことがある。これは〝スター〟と呼ばれ、各ポケットゲームで3つまで入手が可能。これを一定数集めてアロハ男爵(11ページ「アロハ道場」参照)に会いにいくと、『ポケムー』におけるプレイヤーのランクである"称号"がUP! 称号が上がると、お店で買える商品が増えるという仕組みになっているのだ。

アトラクションで遊ぶ

ムームーパークにアトラクションを建設すると、何とその施設で遊ぶことができる!! 見た目も美しいお城を始め、ジェットコースターや逆さフリーフォール、巨大観覧車などなど……。このような豪華なアトラクションを建設するには膨大なお金を必要とするが、それに見合うだけの達成感が得られることは間違いなしだ。

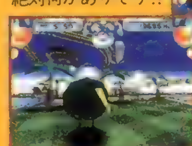


▶巨大ジェットコースターで爽快な気分を味わえ!!

ムームーパークでの新たな発見

▶空に浮かぶ島には絶対何かありそう!?





◀こ、この不思議な生物は一体!?

パーク内にアトラクションが増えるにつれ、今まで行けなかった場所に行けるようになり、隠された仕掛けなども明らかになる。キミの目で確認しよう!



3つの大陸からなる『ポケムー』ワールドをチェック!

ゲームをやり込み、その中身を知れば知るほど新たな謎が発見されていく「ポケムー」の世界。ここでは、そんな『ポケムー』のゲームの舞台となる3つの浮遊大陸を徹底的に解剖するぞ。これをよく読んで、どこで何ができるのか、また何をすればよいのかをしっかりと頭に刻み込もう。

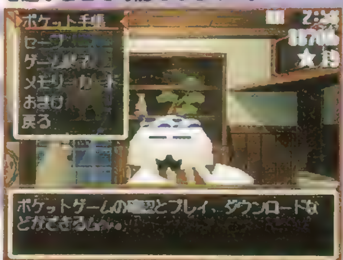
3つの大陸は「居酒屋オアフ島」「ムームーパーク」「ムームーマーケット」と呼ばれ、それぞれゲームを進めるうえで重要な役割を持っている。おおざっぱにいうと、ポケットゲームをプレイするために訪れるのが「居酒屋オアフ島」、ポケットゲームやアトラクションなどを購入するのに立ち寄るのが「ムームーマーケット」、アトラクションが建設される場所が「ムームーパーク」となっているのだ。各大陸のさらに詳しい情報は囲み内に掲載しているので、ぜひとも参考にしてほしい。なお、ここでは掲載できなかった建物もいくつか存在する。これはぜひ自分の目で確認してほしい。



いろいろとやる便利なオヤジ

居酒屋 オアフ島

基本的にここでできることは、下に記した通り。ちなみに、ポケステにゲームをダウンロードする場合も、ここでポケット手帳を開き、「ダウンロード」の項目を選ぶことで可能となるのだ。



ここでできること

- ●ポケット手帳を見る
  ポケットゲームをプレステでプレイ／ポケットゲームをポケステにダウンロード
- ●ゲームのセーブ
- ●メモリーカード内のデータの整理
- ●ゲームの終了

ただ今建設中の巨大遊園地

ムームーパーク

3つの大陸の中でも一際目立つこの「ムームーパーク」。何よりその見た目がハデで楽しそうなので、つい最初に訪れてみたくなるのだが、残念ながらゲーム開始当初はとっても寂しい場所なのだ。広大な敷地内には、工事中の工事ロボがいるだけで、後はひたすら何もなし。実はこの場所、キミたちがアトラクションを建設する場所であり、ゆくゆくは巨大なテーマパークに生まれ変わる場所なのだ。もちろん、建設したアトラクションには楽しさいっぱいの仕掛けが施されていて、自由に遊ぶことが可能。また、ときには大きなアトラクションの上に登って、それまで行けなかったところに辿りつき、意外な発見をすることも。

つまり、ゲームで必死に稼いだお金をもとに建てたアトラクションによって、さらなる楽しさが広がる場所というワケ。ちなみに、アトラクションを建設するには右のページで紹介するムームーマーケット内のムームー建設を訪れて、好みのアトラクションを選べばOKだ。




広大なパークを歩き回ろう


▲「ムームー」の広告塔ともいえる電光掲示板発見!


▲昼も夜も働き続ける、疲れ知らずの工事ロボ。


▲敷地内の片隅に置かれた怪しげな箱の中には何が?

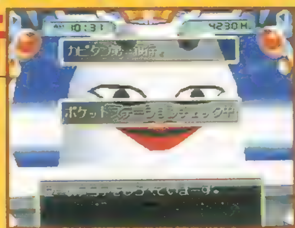
活気あふれるムームー星人たちの愉快なマーケット

ムームーマーケット

新しいポケットゲームやアトラクションの購入に始まり、ポケステで記録したスコアの換金、さらに各ポケットゲームにおける攻略ヒントを聞ける道場の存在など、『ポケムー』の中枢ともいえる場所がこの「ムームーマーケット」。文字通りマーケットと呼ばれるように、ここではお金がなければ何もできない。また、下で紹介する商品(ポケットゲーム)はゲーム開始時のもの。ほかのゲームがどうすれば手に入るのかを、ここで少し説明しよう。まず「ゲームショップムームー」と「ムームー24」で扱う商品は、先に触れたプレイヤーの"称号"が上がるにつれ増えていく。ここでの注意点はゲームショップムームーとムームー24の営業時間の違いと価格の違いだ。あと、ポケットゲームなどは、買うと新しい物が補充されるようになっている。いろいろとプレイして試してみよう。

カピタン第一銀行

得点を換金



ポケステをプレイステーションに差し込んだ状態でここに来れば、右の写真の殿様的キャラ(カピタン)がポケステで記録した得点をお金に換金してくれる。白い建物の前に立ち、◎ボタンで呼べば、ポケステにダウンロードしてあるゲームの一覧が現われる。その横に得点と"スター"が表示されるので順番に選択しよう。得点に応じたお金をくれるぞ。

ゲームショップムームー

ポケットゲーム専門店



巨大なゲームの筐体の前で、ポケットゲームだけを取り扱うゲーム専門店。ゲーム開始時にここで売られているゲームは、ムームー24にもあるが、やはり専門店というだけあって5%分値段が安く設定されている。同じポケットゲームを買うなら、文句なしにこちらで購入することをオススメする。なお、お店の営業時間は、AM9：00～PM22：00までとなっているぞ。

商品リスト(一例)	値段
はめ込みブロック	3,990
DropZone	6,460
タイムガイ	4,560
ASTRO FIGHTER	3,610

ムームー24

24時間営業の便利なコンビニ



大きな四角い看板が目印の24時間営業のコンビニ。ここではポケットゲームとポケットツール(12ページのポケットツールの項目参照)を購入することが可能。商品の豊富さと、時間帯に左右されずに購入できるというのは何よりのメリット。学校や会社などがあるために昼間にゲームがプレイできない人などにもってこいのショップなのだ。ただし、値段がゲームショップムームーよりも5%高い(というよりもこちらが定価のような?)のは玉にキズといったところか……。

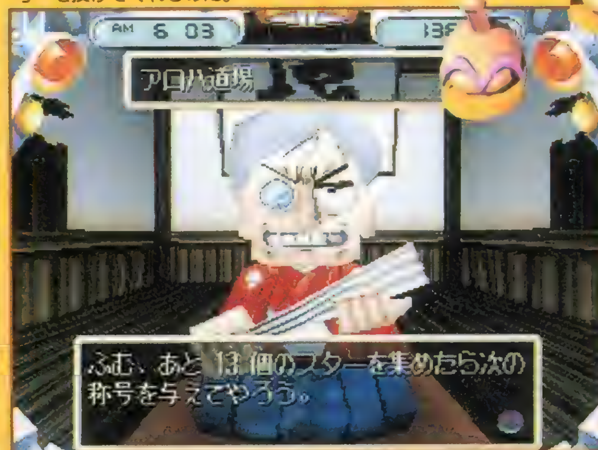
商品リスト(一例)	値段
かんたん電卓	4,800
BIOリズム	5,300
サイコロ	3,000
はめ込みブロック	4,200
DropZone	6,800
タイムガイ	4,800
パット GOLF	6,200
ASTRO FIGHTER	3,800

アロハ道場

ゲームに行き詰まったらここへ



「ポケムー」の指南役・アロハ男爵が、ポケットゲームの攻略法を伝授してくれるありがたい道場。1つのゲームにつき500Muのお金を払えばスターを得るためのヒントが聞けるぞ。一度聞いたヒントは「ポケット手帳」に記録されるので、居酒屋オアフ島に行けばいつでも見ることができる。また、各ポケットゲームで獲得した"スター"の数によって、それに応じたプレイヤーのランクである"称号"を授けてくれるのだ。



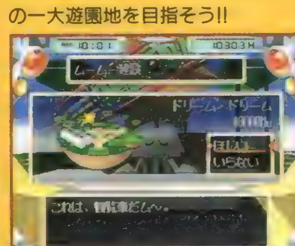
◀プレイヤーが次の称号にランクアップするための"スター"の数も教えてくれる。

ムームー建設

働き者の工事ロボがアトラクション作ります



大きな観覧車が目に入ったら、それは「ムームー建設」の目印。このお店では、ムームーパークに建設する、さまざまなアトラクションを用意している。ここで右の表を見てほしいのだが、一部を除いて、どのアトラクションにも非常にたくさんのお金が必要なのがおわかりだろう。たった1つのアトラクションを建てるにも、ちょっとやそっとのお金ではまったく足りないのだ。でも、それだけに巨大なアトラクションを建設した時の感動もひとしお。とにかく必死にハイスコアを出して、夢の一大遊園地を目指そう!!



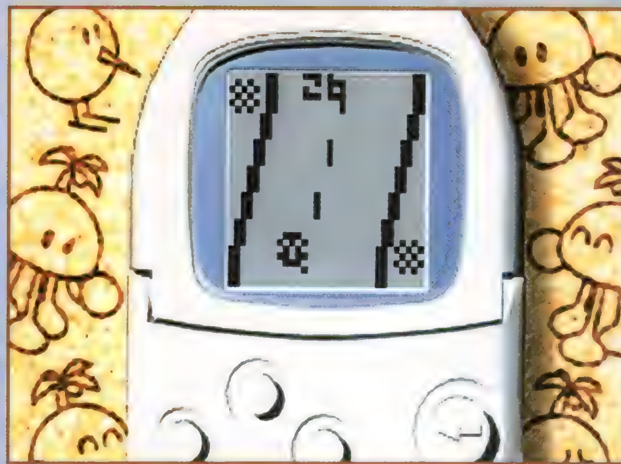
◀中にはポケットゲーム数十個分のアトラクションも。

商品リスト(一例)	値段
キャッスル城	35,000
ムームー時計	15,000
ドリーム・ドリーム	48,000
二子山ストライク	100,000
ザ・タワーG	84,000
カップルカップ	24,000
ふわふわプロペラセット①	5,000
ふわふわプロペラセット②	5,000
ふわふわプロペラセット③	5,000
スカイアドベンチャー	15,000
どきどき足場セット①	3,000
どきどき足場セット②	3,000
どきどき足場セット③	3,000
どきどき足場セット④	3,000
街灯・ヤシの木セット	6,800
ちんちんバス	12,000
南海の勇者	25,000
GOIGOIくじら	18,000

体験版に見る

ポケットゲームの遊び方講座

ここでは、体験版で入手可能なポケットゲームやポケットツールを一挙に公開！　さらに下の囲みでお金を稼ぐのにもってこいのポケットゲームのワンポイントアドバイスを紹介するぞ。いまだに製品版の購入を迷っている人も、この体験版をプレイして、「ポケムー」の魅力を存分に堪能してもらいたい。ちなみに、体験版のポケットゲームで稼いだお金はメモリーカードにセーブでき、そのデータを使って、製品版でのロードが可能。つまりこの体験版のデータは製品版のデータと完全に互換があるということ。これから製品版を購入しようという人は、必ず覚えておこう。なお、右に掲載した体験版で獲得できるゲームやツールは、ゲーム開始時にもらえるものと、お店で買えるものだけ。実はこのほかにも、探せば手に入るポケットゲームが……。キミの手で見つけよう!!



◀思わず熱くなってしまうような凝ったゲームが目白押し！

タイトル	価格	コメント
ザ・カーレース	―	ライバル車を巧みに避けつつ走り続けるＲＣＧ。
クオーキー	―	画面の星の点滅順序を記憶して順番通りにボタンを押せ！
DropZone	6,800	左右の壁をひたすら避けてキャラを降下させていくゲーム。
タイムガイ	4,800	○秒を計る、○秒で×回連打といった指令をクリアせよ！
パットGOLF	6,200	複雑な地形でパットを楽しむゴルフゲーム。
ASTRO FIGHTER	3,800	次々と飛来する敵機を撃ち落とすスペースシューティング。
はめ込みブロック	4,200	２つの図形がぴったり合うよう操作する絵合わせゲーム。
かんたん電卓	4,800	８ケタまでの四則演算ができる便利な簡易電卓。
BIOリズム	5,300	生年月日を入力すれば、今日のバイオリズムがわかる！
サイコロ	3,000	１～12個まで自由にサイコロを振ることができるツール。



▲いつも手元にあったらいいなあと思うような、便利なツールを、この体験版では３つも収録している。

とっても便利な「ポケットツール」

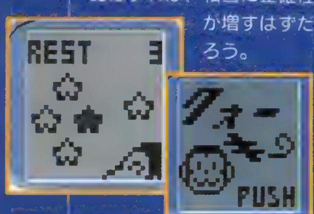
「ポケムー」にはポケットゲーム以外に簡易計算機や時計、占いなどができる「ポケットツール」が豊富に用意されている。右の表の「かんたん電卓」「ＢＩＯリズム」「サイコロ」などがそれだ。これらはなかなか便利でおもしろい。ゲームの合間に楽しもう。

得点をかせぎやすいゲームのワンポイントアドバイス

クオーキー

プレイヤーの音感と記憶力が攻略の鍵!!

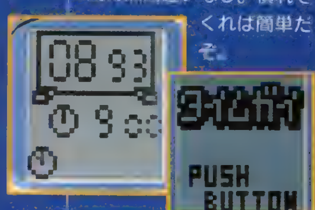
このゲームのポイントは、画面上で点滅する星の場所を覚えると同時に、それに対応する音を覚えてしまうことだ。こうすれば、星の点滅と同時に鳴った音の順番だけでクリアが可能になるのだ。目だけで追うのではなく、耳でそのリズムを記憶すれば、相当に正確性が増すはずだろう。



タイムガイ

絶妙なタイミングでボタンを押せ!!

ゲーム中に要求される３つの指令のうち、最も簡単にプレイできるのが「○秒計れ！」。ここでのポイントは、表示される秒数のコンマ１秒手前でボタンを押すということ。例えば４秒ならば、3.9秒か表示された瞬間にボタンを押せば、ほぼ高得点間違いなし。慣れてくれば簡単だぞ。



Drop Zone

複雑な地形に合わせて慎重な操作を!!

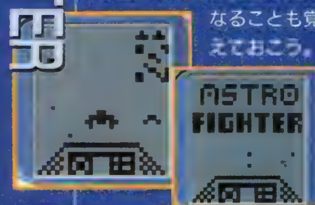
左右に迫る岩肌をよけつつ下に落ちるという、一見簡単そうながら難しいこのゲーム。しかし簡単に高得点を得られる方法があるぞ。それは、１つのステージに必ず現われる×印をゲットするということ。これだけで通常のスコアに100点が加算されるのだ。常に１つでも多く取るようにしよう。



ASTRO FIGHTER

敵の出現位置を的確に把握せよ!!

このゲームでの最大のポイントは、敵の機影が現われる前にその出現位置を的確に把握すること。敵が出現する場合、周囲に流れる星とは大きさの違う点が現われるので、これに向かって武器を撃ち込もう。敵機の形が小さい内に撃ち落とせば、それだけ得点が高くなることも覚えておこう。



Operation MANUAL

●体験版操作マニュアル

1 タイトル画面で"はじめから"を選択

体験版を立ち上げて「ポケットムームー」を◎ボタンで選択すると、タイトル画面が現われる。ここで「はじめから」を◎ボタンで選べばゲームがスタートする。ここでは最初にアロハ男爵が現われてゲームの目的である5つの大陸の説明と"スター"と"特権"の説明を受けられる。このとき[illegible]ボタンで進められる。最後に男爵からポケットゲームを1つと10,000Muのお金、そしてポケット手帳をもらえば、ゲームスタート！



▲[illegible]

2 アロハ男爵の説明が終了したら、まずは居酒屋オアフ島へ

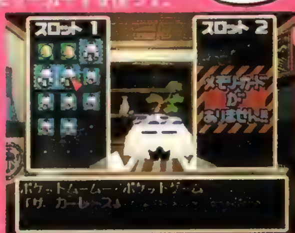
ゲームが始まったら、まずは5つの大陸のうちどこへ向かうかを決めよう。ここでは方向キーの左右で行きたい大陸を選び、◎ボタンを押せば選んだ大陸に行ける。最初は居酒屋オアフ島へ向かい、ポケット手帳を◎ボタンで開いて男爵からもらったゲームを確認しよう



▲[illegible]

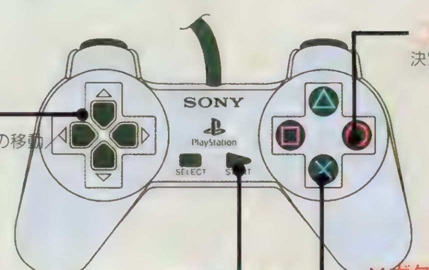
3 体験版で記録した得点はメモリーカードにセーブ可能

この体験版では、製品版と同様にプレイヤーの手持ちのメモリーカードを使って、プレイデータのセーブ・ロードが可能。ちなみに、ポケステを持っていれば、体験版の中で手に入れたポケットゲームやポケットツールをダウンロードできる。このやり方は右の記事を見てね



▲[illegible]

操作説明



操作はカンタン、でも奥が深い。そんな新しい遊びが楽しめる『ポケットムームー』の魅力を味わおう

プレイのやり方を徹底ガイド

●体験版の終了の仕方

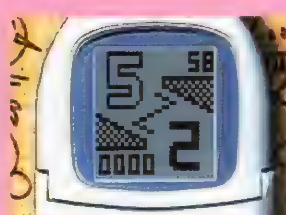
居酒屋オアフ島に行き、メニューの中から、「ゲーム終了」を選択しよう。そのあとの選択で、「はい」を選ぶと、体験版のタイトル画面になる。その後、セレクト＋スタートを同時に押せば、D15のメニュー画面に戻る(ゲーム中のセ＋スでは戻らない)。

●ポケットゲームのダウンロードの方法

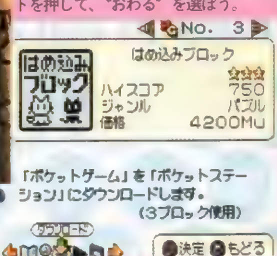
まず、ポケステをプレステのメモリーカードスロットへ挿入。その後ゲーム内で居酒屋オアフ島へ向かい、ポケット手帳を開く。ここで表示されるポケットゲームの一覧からプレイしたいものを選び、画面下のアイコンの中から「ダウンロード」を選択。このとき「ポケットゲームをダウンロードしますか」というメッセージが表示されるので「はい」を選ぶ。これでダウンロードできる。この間は、ポケステの上部にある赤いランプが点灯するので、ポケステを抜き差ししないように。あとはポケステを抜き、操作パネルを閉じて左右のボタンを押せば、ダウンロードしたゲームが順に表示される。プレイしたいゲームが表示されたら、決定ボタンを押してタイトル画面に移行。もう一度決定ボタンを押せばスタート。

●プレステでのポケットゲームの遊び方

まず居酒屋オアフ島に向かい、ここでポケット手帳を開く。このとき、手持ちのポケットゲームの一覧が表示されるので、遊びたいゲームをその中から方向キーと◎ボタンで選択しよう。一度◎ボタンを押すと、選んだゲームのプレイ方法が表示されるので注意して読むこと。その後、画面下のアイコンの中から青い矢印の「プレイ」を選択。すると、画面いっぱいにポケステを模した画面が現われ、ここで◎ボタンを押すことでポケットゲームがスタートするようになっているのだ。



プレステでのゲームの終了は、スタートを押して、"おわる"を選ぼう。



▶ポケットゲームにはそれぞれメモリー容量があるのでポケステにダウンするときには注意。

DENGEKI PlayStation D CD-ROM
体験版

3つの異世界を巡る壮大な愛の物語が始まる・・・・・・・・・



3つの異世界の中を、運命の女の子を探して旅を続ける……。壮大な愛を描く「ソナタ」は、本格的RPGと、恋愛の要素をミックスした、まったく新しい感覚のRPGだ。そのすべてをここに紹介！

ソナタ
Sonata

Sonata(ソナタ)

3/4 RPG	▶¥6,800（CD2枚組） ▶T&Eソフト
	▶MC（2ブロック）、AC（DS対応）

2つの新システムで何度もプレイできる！

この「ソナタ」の大きな特徴は、次の2つのシステム。まずはこれを理解しよう。

新システム 何度でも楽しめる スパイラルシナリオ

このゲームはスタート直後からシナリオ分岐がある。つまり、ゲームの舞台となる3つの世界（パラダイム）の内で、どのような順序で移動が行われるのかが、プレイするたびに変わるのだ。つまり、同じパラダイムでも順序が違うことにより、イベントなどが変化するぞ。

徳川学園



▲山手線の内側の3倍という敷地面積を誇る巨大学園では、謎の生徒失踪事件が起きていた……。

ブルームーン

▼中世らしい、いかにもファンタジー風の世界では、魔界の怪物を倒すための勇者を召還しようとしていた……。



ナノ・セック

▶キミは、謎の敵・クラッカーを追うセキュリティーポリスの一員となり、近未来の電脳空間ナノ・セックを消滅の危機から救い出せ！



新システム 体感できる "指ドキ!システム"

このゲームの大きな特徴の1つがこの"指ドキ！システム"だ。これは、イベント中や会話中に、女の子の鼓動の高まりが、デュアルショックによって、指に振動として感じられるという画期的なシステムだ。しかも、小さいときめきは小さな振動で、大きな高鳴りは大きな振動で感じられる、まさにドキドキを感じられるのだ。



▲デュアルショックがなくても、画面右上のハートの収縮で、女の子の気持ちがわかるようになっている。

ゲームの流れをしっかりとチェック!

このゲームでは3つの世界を渡り歩くことになるが、各パラダイム内でのプレイの手順はほとんど同じ。「ライブエリア」で会話やイベントが、「マグナホール」でダンジョン探索タイプの3D・RPGというのが、ゲームの基本的な流れとなる。ここで、その内容について、説明するぞ。

ライブエリア

ライブエリアというのは、戦闘が発生しない、RPGでいう街のような場所のことをいう。例えば、徳川学園では、学園内の施設がライブエリアと総称される。ゲーム中では、特にライブエリアと呼ばれることはないが、基本設定の1つとして覚えておこう。

ゲーム中に、このライブエリアで行う行動は右の3つ。各場所に移動して、そこにいる女の子と会話をしたり、パーティメンバーへの勧誘・除名をしたりするのだ。たまにはイベントが……。

移動

部屋などから出るような行動を取ると、移動可能な場所の一覧が表示される。下の一覧は、徳川学園での移動可能場所だ。

玄関
教室
体育館
アーケード
巨大図書館
神社
生徒会室
保健室
プール
旧校舎

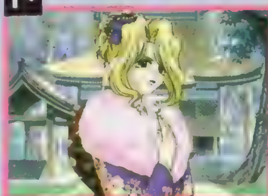
会話

移動した場所に女の子がいると、会話をすることができる。またパーティへの勧誘・除名も可能。



イベント

女の子との恋愛度が高くなると、下のようなイベントが発生することもあるのだ。



異世界の移動シフトとは?

各パラダイムの間を移動することを"シフト"と呼ぶ。次にどのパラダイムに移動するかは、ランダムで決定される（一度いったパラダイムに二度行くことはない）。

このシフトは、各パラダイムでボスと戦った後に勝っても負けても発生する。また、各パラダイムで生活できる期間は8カ月と決まっていて、この期間が過ぎても強制的にボス戦となり、その後にシフトする。もちろん、ボス戦で勝利してのシフトを目指そう。



▲パラダイム移動の順番により、各パラダイムでの展開が変わる。当然イベントも……

マグナホール

このゲームで3D・RPGの舞台となるのが、このマグナホールだ。各パラダイムともに、このマグナホールは、ライブエリアのある場所にポッカリと空いた穴から通じていて、ある程度の階層に分かれている構造になっている。

このマグナホールで展開される3D・RPGは、「Blaze＆Blade」シリーズを思わせるようなクォータービュー型だ。もちろん視点も変更できて、キャラの位置がいつでも確認できるようになっている。アイテムもダンジョン内にいろいろと配置されていて、謎解きの要素ももちろんあり。RPGファンも十分に楽しめるし、初心者にもやさしい、ユーザーフレンドリーなシステムが味わえるぞ。

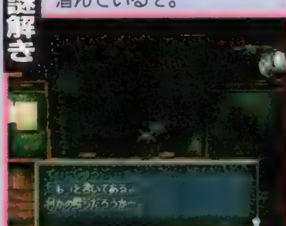
アイテム発見

ダンジョン内のあちこちに、意味ありげに置いてある箱。この中にいろいろなアイテムが入っていることは、もはやお約束。全部もれなく取るようにしよう。



ダンジョン内謎解き

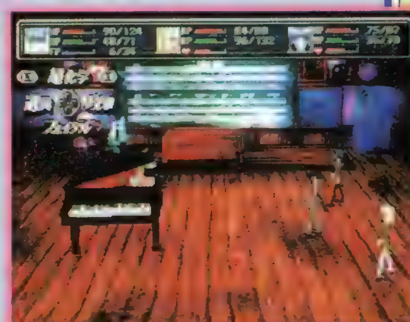
すべてのアイテムは回収したけれど、どうしても行けない場所がある。そんなときは、ダンジョン内をじっくりと探そう。何か謎が潜んでいるぞ。



戦闘

このマグナホール内では、基本的にランダムエンカウントで敵と接触し、戦闘に入る。ここで、アイテムや経験値を十分に獲得して、キャラのレベルを上げよう。

戦闘には、このランダムエンカウント以外にも特定の場所で、中ボス戦、ボス戦が発生する。



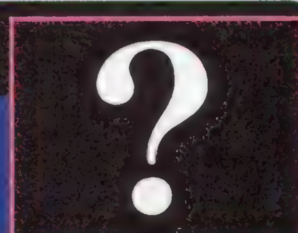
中ボス戦

このマグナホールの各階層には、中ボスがドーンと控えている。彼らを倒さずには、次の階層へは進めない構造になっているのだ。



ボス戦

マグナホールの最深部に潜むボス。こいつを倒すときが、そのパラダイムの秘密のすべてがわかるときだ。十分に注意して戦いに挑もう。



戦闘講座 Battle Guide

よりよくわかるための基本的要素を解説



パラメータ
戦闘中表示されるのは、HP、MPと、主人公はフェイタルポイント(FP)、女の子は主人公への恋愛度(♥部のゲージ)の全4項目だ。

コマンドリスト
使用可能なコマンドが、対応する方向キーと一緒に表示される。実行したいコマンドに対する方向キーを押し続けながら、〇ボタンでOK。

戦闘システム自身は、標準的なターン制によるコマンド入力タイプ。このゲームでは、戦闘時のコマンドの選び方によっても女の子の恋愛度が変化するのだ。注意しつつ、戦闘しよう。



フェイタル技

この技は、主人公の"運命を変える力"を基に発動するもの。FPを消費して、強力無比な技が出せる。また、このFPが一定以上あると、主人公が戦闘不能になっても復活できる。

魔法 超化学／魔法／プログラム

このゲームの魔法は、パラダイムによって名称が違う。徳川学園→超化学、ブルームーン→魔法、ナノ・セック→プログラムだ。いずれもMPを消費するので、MP残量に注意。

ステータス一覧

●攻撃力
武器とキャラの能力を合わせた、物理攻撃の度合いを表す数値。

●防御力
装備とキャラの能力を合わせた、敵の攻撃への防御の度合いを表す数値。

●素早さ
そのキャラの素早さを表す数値。攻撃の順序、攻撃回避率に影響する。

●知識
そのキャラの知識を表す数値。敵の魔法系攻撃に対する防御力に影響する。

●容姿
そのキャラの見た目の美しさを表す数値。恋愛度の上下に影響する。

●幸運
そのキャラの幸運の度合いを表す数値。攻撃回避率などに影響する。

●経験値
現在の経験値／次のレベルアップに必要な経験値を表す。

●装備品
武器、鎧などの装備品の状態を表す。内容は、メニュー画面の"装備"を選択することで変更可能。装備時に気をつけるべきことは、攻撃力と防御力、素早さのバランスだ。



8人のヒロインたち

このゲームでは8人の女の子たちとの恋愛度を上げることが最大の目的だ。ちなみにあおい以外はブルームーンでの服装だぞ。

あおい

このゲームでは、基本的な設定が同じキャラが、3つの世界なりの装いで登場する。ここにあおいの3変化を紹介。左から徳川学園、ナノ・セック、ブルームーンの姿だ。



南山あおい
■年齢 17歳
■身長 166cm
■BWH 87・58・86

ZZ1-AOI
■年齢 4歳
■身長 173cm
■BWH 83・55・82

アオイ・サウス・ブルームーン
■年齢 18歳
■身長 170cm
■BWH 89・58・85



ゲームの雰囲気が楽しめる、オリジナルの体験版を堂々と収録!!

このゲームは、恋愛のドキドキ感を味わいつつ、本格的なRPGを十分に楽しめる、欲張ったゲームだ。会話時の言葉の選択シーンや、戦闘時の行動などによる女の子の恋愛度の増減は、単調になりがちなダンジョン探索に、ひと味違ったおもしろさを与えるものだ。パラメータの増減などの細かい部分は、100号以降の本誌でドーンとフォローするぞ。

マグナホールでの遊び方ガイド

マグナホール内では、3D・RPGが展開される。ただし、この体験版では、パーティの変更はできない。アオイとイズミと一緒に冒険しよう。また、キャラのレベルは極めて高いので、戦闘に負けることもまずないはずだ。

まず注意点だが、マグナホール内では、敵とランダムエンカウントをするのでむやみに動き回ると敵に出会う。あとダンジョン内の看板の前では◎ボタンを押そう。そうすると、いろいろなものについての説明が聞けるのだ。このほかには、移動してキャラが隠れるようなときには、L、Rボタンで視点の変更を行い、見やすいように視点を変更させること。

そうして、ダンジョンの一番奥にある魔方陣に乗ると、ボスが登場。こいつを倒すと、体験版は終了だ。戦闘の仕方については、左ページのバトルガイドの、コマンドリストの項目参照のこと。あと、この体験版は約3分間ボタンや方向キーを押さないと、タイトル画面に戻るぞ。



▲▶ダンジョン内にはいろいろなものが説明の看板と一緒にある。見ているときに戦闘に入ってもキャラが強いのでOK。

Operation MANUAL

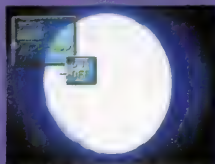
◎体験版操作マニュアル

1 体験版選択画面からゲームスタート

体験版の選択画面で、「ソナタ」を選んで◎ボタンを押すと、「ソナタ」のタイトル画面になる。ここでは、「はじめから」と「オプション」が選択可能。振動はオンに設定してあるので、嫌いな人はオフにしよう。

▼「つづきから」は選択できない。ほかの2つから選ぼう。





▲オプションのバイブレーションをオフにすると振動しない

2 まずは解説を聞こう

「はじめから」を選択すると、ブルームーンVer.のアオイが登場。いろいろと説明してくれるのでチェックしよう。その後にブルームーンのライブエリアでのプレイが可能となる。ここでは、酒場内の人から話を聞こう。



▲自キャラを方向キーで動かして、キャラの近くに移動しよう。

▼この状態で◎ボタンを押すと会話が可能になる



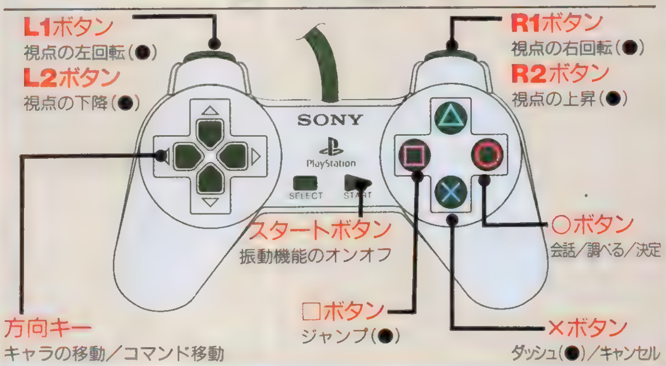
3 ライブエリアの過ごし方

酒場には、カナレ、チハヤ、イズミの3人がいる。3人の話を聞き終わったら、入り口から外に出よう。そうすると、場所がいろいろと書かれた移動先選択メニューが出る。ただし、この体験版では行けるのは、古代遺跡のみ。この古代遺跡に行くと、ニシキ、フシミ、ナルミがいるので話を聞くこと。そうすると、いよいよマグナホールへ突入だ。ナルミの横をすり抜けて、マグナホールへと行こう。

▶ここで「マグナホールに入る」を選んで、◎ボタンを押す



操作説明



※操作説明で、(●)とあるのは、マグナホールでのみ使用できる操作です。

体験版 DENGEKI PlayStation D CD-ROM

ますます楽しくなった架空世界体験SLG第2弾!!

ワールド・ネバーランド2 〜プルト共和国物語〜

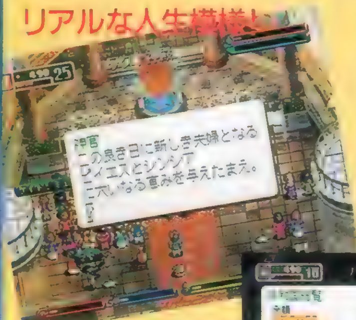
文化、風習、思想、歴史……。現実の世界さながらにち密な世界観を持つ架空世界で、思いのままの人生を満喫できる架空世界体験SLGの第2弾『ワールド・ネバーランド2』。その魅力を徹底検証!

ワールド・ネバーランド2 〜プルト共和国物語〜	
2/25 SLG	▶¥5,800 ▶リバーヒルソフト
	▶MC(10ブロック)、PS(5ブロック)

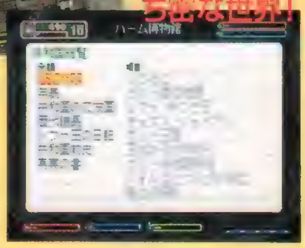
魅力あふれる架空世界「プルト共和国」で自由な人生が楽しめる!!

架空の世界の住人になって、自由な人生をシミュレートできた『ワールド・ネバーランド』。続編である『ワーネバ2』では、前作以上に奥深い文化背景と、特徴的な社会構造の上に成り立つ多民族国家「プルト共和国」で、一層充実した人生を楽しむことができるのだ。ここでは、そんな『ワーネバ2』の新要素の数々をチェックしていくぞ。

リアルな人生模様!



ち密な世界!



▲入学、卒業、結婚など、リアルな人生を演出するイベントはますます豊富に! もちろん恋愛もアリだ。

▶思想、宗教、果ては歴史まで。プルト共和国の舞台設定はとても緻密なのだ。

CHECK 1 世界の秘密に迫る「ハーム博物館」

独特の文化を形成するに至った、プルト共和国の長い歴史。その秘密に触れられる施設が、膨大な歴史資料が収められた「ハーム博物館」だ。ここにある展示物や資料を閲覧することで、プルト共和国に関する深い知識が得られるぞ。また、同じ世界に存在する「異国」である、オルルド王国との関わりについてもわかるのだ。



◀特定の役職に就くなど、資料を見るには様々な条件を満たす必要がある。

CHECK 2 「移住」により、いろんな人との共同生活が楽しめる

『ワーネバ2』で作ったキャラ同士の移住はもちろん、このゲームでは、前作のキャラをプルト共和国に移住させることも可能。また、パスワードでの移住もできるようになったため、インターネットのメールや手紙を使った、全国レベルでの幅広いキャラの交流が実現したのだ。

プルト共和国 移住計画発動!

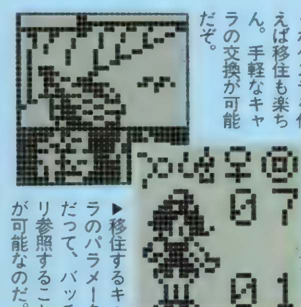
DPS-Dでは、この移住をより楽しくする企画を展開! その名も「プルト共和国移住計画」。読者のみんなからキャラデータを募集し、特におもしろいと思われるキャラは、そのデータを付録CD-ROMに収録するぞ。詳細はP.77を参照してね。

CHECK 3 『2』はポケステ対応! 2つの機能で世界はさらに広がる!!

『ワーネバ2』はポケステに対応していて、データをダウンロードすることで、2つの機能が使える。その機能とは、赤外線を使った手軽なキャラの移住と、ゲームに登場する謎の動物「イム」をポケステ内で飼うというものだ。イムはポケステ内でかわいい〝いむっぴ〟となり、いつも一緒に連れて歩けるぞ。ポケステを使用することで、『ワーネバ2』の世界はさらに広がるのだ!

その1 赤外線通信による移住

ポケステの赤外線通信を使って、ポケステ間でキャラを移住できる便利な機能がこれ。ゲームを立ち上げる必要がなく、長いパスワードをメモする手間もいらない、一番お手軽な移住の方法だ。



◀ポケステを使えば移住も楽ちん。手軽なキャラの交換が可能だぞ。

▶移住するキャラのパラメータだって、バッチリ参照することが可能なのだ。

その2 ミニペット・いむっぴ

プルト共和国のいたるところに生息する、ウサギともネズミともつかない不思議な動物、イム。この動物を、ポケステの中でペットとして飼うことができるのだ! なお、このかわいい〝いむっぴ〟といつも一緒にいられるようにするためには、武術大会の「イム争奪戦」で2回以上優勝し、「イム使い」の称号をあらかじめ獲得しておく必要があるぞ。



◀キュートな〝いむっぴ〟を連れ歩こう。



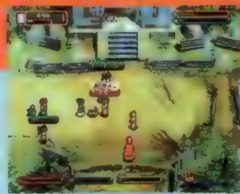
▲イムはゲーム中でもペットにすることができるぞ。

●『ワーネバ2』のゲームの流れをチェック!

プルト共和国の日常

プルト共和国の1日は、朝・昼・夜が4刻ずつの合計12刻(実際は一刻あたり5～6分)。ここでは例として編集部が作ったキャラ「デンゲキ」の1日を追いながら、この国の仕組みを紹介しよう。

夜4の刻～朝1の刻 出勤(朝のご挨拶)



朝1の刻になると、その日の行事や冠婚葬祭のできごとを伝えるメッセージが表示される。新しい1日の始まりと、仕事の開始を告げる合図だ。出会う人々と挨拶をかわしつつ、デンゲキは元気に仕事場へ出勤。

▲通りすがりにかわす挨拶も、大事なコミュニケーション。

朝1の刻～朝4の刻 仕事



いつ仕事をするかは、プレイヤーの自由。朝から昼の時間帯であれば、1日のスケジュールに合わせた都合のいい時間に仕事に励める。昼の時間を訓練にあてているデンゲキの場合は、朝のうちにみっちり仕事に精を出すのだ。



▲仕事を変えたいと思ったら、いつでも転職が可能だ。

◀適度に水飲み場で休息を取りながら、能率よく仕事をこなしていくのだ。

夜2の刻～夜4の刻 帰宅

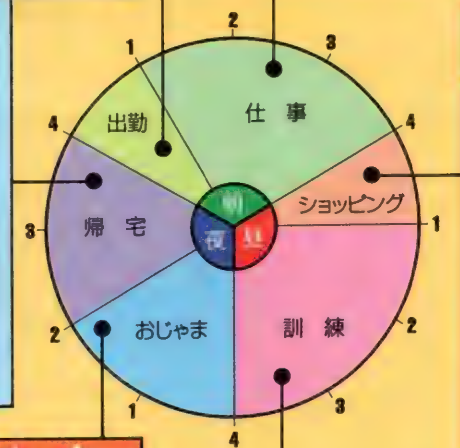


プレイヤーキャラの自宅では、疲労とストレスの両方を回復できる。ストレスはアイテムを使うか、自宅で休んで解消するしかないぞ。こうして1日を終えたデンゲキは、明日に備えて休養を取る……。

▲自宅の奥にあるアイテム庫には、アイテムをしまっておける。



◀最初はわびしい1人暮らし。だが、結婚すればにぎやかになる。



朝4の刻～昼1の刻 ショッピング(立ち話)



国の北側にあるヤーノ市場では、訓練用の道具からプレゼントまで何でも買える。訓練の前にここで買い物をして、市場通りでしばし世間話をするのがデンゲキの小さな楽しみ。



▶市場通りは多くの人と知り合える出会いの場所。

昼4の刻～夜2の刻 知人・友人宅におじゃま

日中は忙しく奔走している人々も、夜になると自宅に帰っていく。昼間はなかなか会えない人も、夜にその人の自宅を訪問すれば簡単に会えるぞ。デンゲキは訓練を終えると、恋人や友人の家に立ち寄って話をすることにしている。

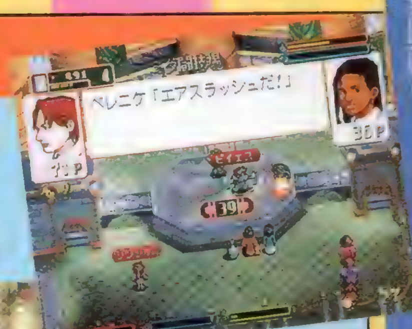


▲恋人や友人の自宅がある場所は、パラメータ画面でチェックできる。



▶仲良くなりたい人と会えないときは、夜に家を訪ねるのが一番。

昼1の刻～昼4の刻 訓練



前作のオルルド王国と違って、プルト共和国では職業(仕事)と武術が別のものとして存在している。なので、武術の訓練は、仕事と別に実行することになるぞ。武術の訓練に時間帯の制限はなく、深夜に1人で技を磨くこともできるのだ。仕事を終えた後の昼から夜にかけて、デンゲキは訓練にはげむ。



▲訓練を重ねて強くなると、試合や武術大会に参加できるようになる。

◀訓練は「ショルグ」と呼ばれる訓練場の他に、ワクト神殿など特定のスポットでも可能だ。

●生活の基本となる要素を詳しく解説!!

『ワーネバ2』人生設計ガイド

人生を豊かにする多種多様なイベントが織り込まれた日常生活と、さらに奥深くなった職業と武術。ゲームの中心となるこれらの要素を徹底チェック!

生活

新しい交友・恋愛関係に発展する、人々との会話。そして、深い歴史を持つプルト共和国の文化に触れられる、国家行事や冠婚葬祭などの豊富なイベント。日々の生活に味わい深いエッセンスを加えるこれらの要素は、人生を楽しむうえで、最も重要なポイントだ。ここでは、その中でも特に注目の「恋愛〜世代交代」までのイベントの流れを詳しく解説するぞ!

[illegible]

友人や知人が増えると、ときには彼らの人生の転機に立ち会うこともある。プレイヤーは自分の人生の主人公であると同時に、他の人々の人生に関わる第3者でもあるのだ。



◀知り合いの葬式。プレイヤーがその他大勢になる瞬間だ。

STEP.1 会話

タイプの異性を見つけて、コミュニケーションをはかる。「ワーネバ2」では、それが恋愛への第1歩だ。相手が既婚者でなければ、仮に恋人がいたとしても望みはあるぞ。



◀何度も会話すれば、相手も気にかけてくれる。

STEP.2 恋愛

会うたびに話しかけていると、2人の関係が知人→友人と親しくなっていく。そして、交際の申し込みに応じてもらうか、逆に申し込まれたら、念願の恋人にステップアップだ。



◀苦労のかいあって、ついにラブラブな関係に!

STEP.3 結婚・出産

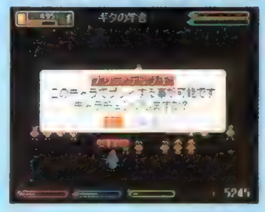
ウキウキデートで手をつないだり、チューしたり。そんなことを繰り返していると、そのうち結婚できる。結婚後は同じ家に住み、子作りがうまくいけば待望の赤ちゃんが誕生だ。



◀意を決してのプロポーズ。ついにゴールイン!

STEP.4 世代交代

「ワーネバ2」では前作と同じように、自分の子供に「プレイヤー権」を引き継げる。引き継ぎできるタイミングは、3才の学校入学時と、7才で成人を迎えたときの2回だ。



◀プレイヤー権を譲って次の人生を楽しめる。

職業

プルト共和国には「リム・ウルグ」、「バハ・ウルグ」、「ガアチ・ウルグ」という3つの仕事系組織が存在し、プレイヤーは最初に、どのウルグに就職するかを自由に決めることが可能だ。ウルグに所属した後は、仕事の成績を上げるほどウルグ内でのランクが上がり、それに応じて収入もアップするぞ。ウルグ長目指してがんばろう。

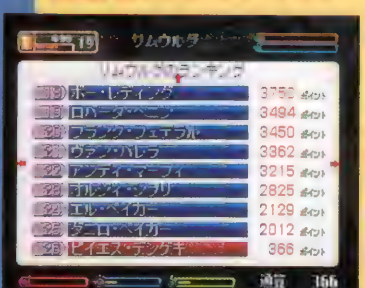
職業の種類

●リム・ウルグ
海の神「リム」を信奉し、魚介類などの海産物を扱うウルグ。仕事は海釣り。

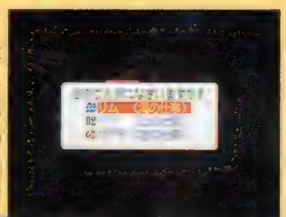
●バハ・ウルグ
山の神「バハ」を信奉し、山菜などの山の幸を扱うウルグ。仕事は山菜集め。

●ガアチ・ウルグ
火の神「ガアチ」を信奉し、鉱物を扱うウルグ。仕事は鉱物掘り。

目指せ、ランクアップ!



▲真面目に働いて業績を上げれば、同僚を出し抜いて上のランクに上がれる。



▶ウルグへの所属は国民の義務。仕事が気に入らなかったら転職が可能だ。



◀所属したウルグによって、仕事場と仕事内容が異なるぞ。

武術

武術系組織である「ショルグ」もまた、「コーク・ショルグ」、「ジマ・ショルグ」、「ミダ・ショルグ」の3つに分かれている。所属するショルグも最初に決めることになるが、こちらは一度決めたら変更はできないぞ。ショルグごとにA〜Dのランクがあり、試合に勝ち続けるとランクが上がる。

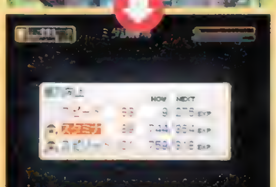
武術の種類

●コーク・ショルグ
剣術の神「コーク」を信奉するショルグ。体術に対して有利に戦える剣術の教義を主とする。

●ジマ・ショルグ
体術の神「ジマ」を信奉するショルグ。魔術に対して有利に戦える体術の教義を主とする。

●ミダ・ショルグ
魔術の神「ミダ」を信奉するショルグ。剣術に対して有利に戦える魔術の教義を主とする。

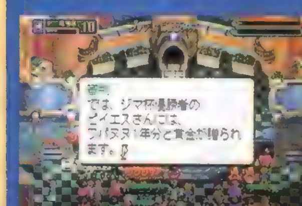




▶まずは訓練で能力を高めて、試合にのぞむのだ。

武術大会について

プルト共和国では、各ショルグの最強の覇者を決めるコーク杯、ジマ杯、ミダ杯をはじめとした、6つの武術大会が定期的に開催される。



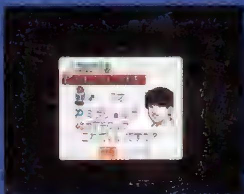
◀各武術大会の

Operation MANUAL

◎体験版操作マニュアル

1 まずは入国手続きをすませてプルト共和国へGO!

「ワーネバ2」のタイトル画面で「新」のメニューを選ぶと、入国手続きが始まる。まず名前と性別を登録し、そのあと出される質問に答えよう。質問が終わると、コンピュータが決めた顔グラフィックと一緒に、登録したデータが表示される。顔やパラメータが気に入らなかったら、「いいえ」を選んで入国手続きをやり直すといい。



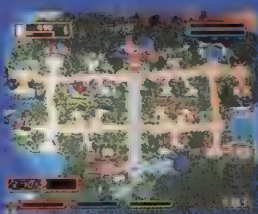
◀気に[illegible]て何度[illegible]

2 共和国内を歩き回って重要な施設の場所を把握しておこう

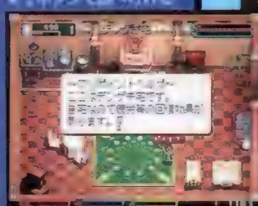
一通りの登録が終わると、プレイヤーキャラが乗った船が港に到着する。ここで最後の入国手続き。所属するウルグとショルグを決めよう。下船したら、いよいよプルト共和国での生活の始まりだ。まずはお世話になりそうな主要施設、特に自宅と仕事場の場所をしっかり把握すること。

3 さあ、あとは自由に生活だ!

2～3日も暮らせば、時間の流れに応じた生活のリズムがつかめるはず。あとは自由気ままにプルト共和国での生活を楽しんでみよう。メニュー画面の生活マニュアルには、生活に必要な知識がすべて書かれている。わからないことがあったらすかさずチェックしてみるといいぞ。



▲メニュー画面で見られる共和国の地図はかなり便利。道に迷ったらこれだ



■アイテムなどの説明は、[illegible]ボタンで調べられる

プルト共和国での現実とは違う、もう1つの人生を、自由に、思うままに楽しもう!!

付録のCD-ROMに収録されている『ワーネバ2』の体験版では、プルト共和国での生活をなんと2年(つまり60日)も楽しめる! 下の記事を参考に、プレイヤーそれぞれのスタイルで気ままな生活を満喫しよう!!

たとえばこんなライフスタイル①
可愛こちゃんを追跡だ!

道行く人々に手当たりしだいに話しかけ、気に入った異性を発見したらしつこく追跡! 現実は犯罪行為だけど、プルト共和国ならおとがめなしだ。1人に絞らず複数の人を追いかけてみると、それぞれが個性的な行動パターンを持っていることがわかって楽しいぞ。



▲白昼堂々のストーキング。人混みでは見失いやすいので注意すること。

たとえばこんなライフスタイル②
イベントの達人になる

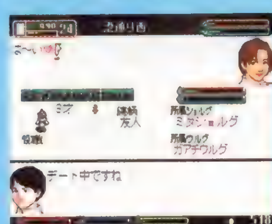
国家行事に冠婚葬祭、果ては学校の授業まで。興味があるイベントには片っ端から顔を出すのも面白い。参加したイベントで意外な発見があったり、不思議な現象に遭遇したりと、普通の生活では味わえない楽しさに出会える。



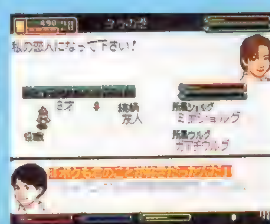
▲色々なイベントに参加することで、プルト共和国の文化にも詳しくなれる。

たとえばこんなライフスタイル③
略奪愛にチャレンジ!

人の不幸は密の味。仲むつまじきカップルの愛を、あの手この手で引き裂くというのも1つの生き方だ。プレゼント攻勢や夜の自宅訪問など、思いつくかぎりの方法で恋人を奪っちゃえ。

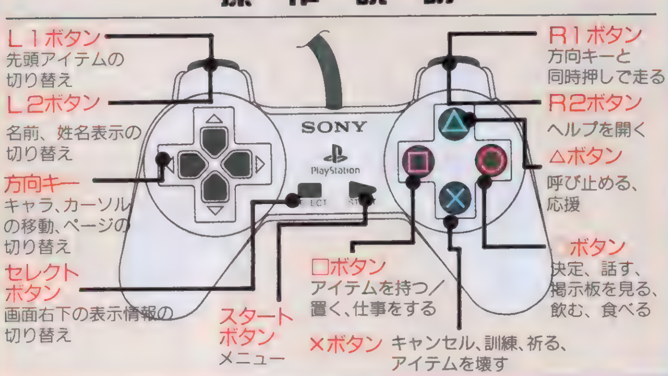


▲幸せそうなカップル発見! 後を追って名前と顔をチェックしたら、引き裂き作戦開始～(すごく楽しげ)。



▲恋人の略奪に成功! 好みのタイプだったら結婚しちゃうもよし。あくまでゲームの中での話ですので、はい。

操作説明



体験版

The seed you sow does not come to life unless it has first died.

FAVORITE DEAR
フェイバリットディア



混沌とした世界に勇者を!!

魅力あふれる12人の勇者の助けを借りて、混乱した世界を救う壮大な物語。美しいビジュアルと斬新なシステムで展開される"勇者育成型"SLG登場!!

FAVORITE DEAR フェイバリットディア	
2/25 SLG	▶¥5,800 ▶NECインターチャネル ▶MC（3ブロック）



STORY
●ストーリー

いくつもの地上界が存在し、それを天界が見守る世界。地上界の一つ、剣と魔法の世界"インフォス"には重大な危機が訪れていた。それはこの世界の"時"が滞り、人々が永久に同じ季節、同じ日を繰り返すという異常事態だった。

インフォスを天界から見守る大天使たちはこれを憂い、1人の見習い天使に対し、この"混乱の原因を10年以内に突き止め解決せよ"という使命を与える。天界の厳しい掟により、自らは地上界に手を下せない主人公は、地上の勇者候補の協力を得て、謎の究明に挑むのだが……。

主人公と、妖精、勇者の関係は下の図のとおり。主人公自らは活躍せずに、サポートにまわるというゲームスタイルは斬新だ。







ゲームの流れをチェックしよう!!

ここで、このゲームの流れと、2つの中心となる要素を紹介しよう。
さて、ここで注意したいことが1つ。それは主人公のHPといえるAPだ。すべての行動はAPを消費して行われるために、この数値にはいつも注意したい。APは待機することで増加する。

基本的なゲームの流れ

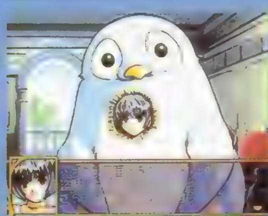
プロローグ
プレイヤーの誕生月と性別を入力し、その後簡単な質問に答えると、主人公キャラのパラメータが決定。さらに、2人のサポート妖精も決定される。

予定入力画面
ここでは主人公と妖精ごとに、そのターンでの予定を組むことができる。具体的には「勇者の発見」「敵の探索」「勇者に同行」「天界へ(主人公のみ)」「休暇」などから選択。

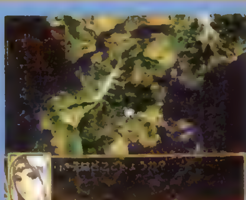
勇者の発見・スカウト
妖精に「勇者の発見」を命じた後、勇者を見つけると、彼(彼女)らをスカウトするよう進言される。このとき、主人公との相性が悪いと一度の会見ではスカウトに応じないことも。なお、勇者は6人までスカウト可。



敵の探索
補佐の妖精に対し、インフォスにおける事件や敵の探索をさせるコマンド。妖精が事件などを発見すると全体マップ上に×マークが記され、さらにその事件の解決に最も適した勇者の色が表示される。



勇者への訪問
スカウトした勇者たちの元に訪れ「会話」「任務」「贈る」のコマンド入力を行う場面。(「贈る」に関しては右の信頼度の囲み参照)ここでは勇者に対しさまざまな事件の解決を要請することが可能。この要請に応じた勇者は、自ら修行しながら目的地を目指す。



戦闘
全体マップ上において、勇者が事件の現場にたどり着くと戦闘シーンに移行。戦闘はオートバトルで展開し、基本的にプレイヤーは一切命令を出すことはできない(詳しくは右上の囲み参照)。

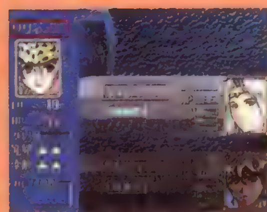
敗北
戦闘で敗北すると最悪の場合、勇者はその場で死亡。運よく逃げ帰ってきても体力・信頼度ともに大幅にダウンする。

勝利
みごとに敵を撃破すれば経験値を獲得し、勇者のレベルがアップ!! より困難な任務の遂行が可能となるのだ。

バトル

勇者を妖精か自分でサポートせよ!

このゲームでは基本的に戦闘はオートで進行するが、このときに妖精や主人公を、勇者のサポート役として随行させることが可能。具体的には、予定入力画面において「勇者に同行」というコマンドを選択すればOK。ちなみに、戦闘はランダムエンカウントと、マップ上の×印についてイベントが起きると発生する。そのときに主人公や妖精が同行しいれば、⊗ボタンを押すことで補助コマンドが表示される。初期には「退却」と「小回復」だけだか、そのうちに……。



▲全体マップを常にチェックして、戦闘に入りそうな勇者に同行しよう。

▼たった1人でもパーティが増えれば格段に戦力がUP!

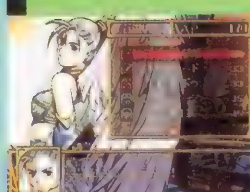


ゲームの中心となる2つの要素をチェック

信頼度

信頼度が低いことは致命的……

ゲームの中で非常に重要なポイントとなる"信頼度"。ここでその重要性を解説しよう。まず勇者の信頼度が低いと、事件を解決する任務を拒否されるデメリットが存在する。さらに、イベントでの選択肢が悪く変化したり、勇者行方不明になることも。そんな大事な信頼度の上げ方だが、最も手っ取り早い方法は勇者に必ず同行し、訪問時にはアイテムを贈ること。それぞれの勇者専用の武器・防具を贈るのだ。



▲アイテムは天界でラツィエルに面会し、APとの引き換えで購入することが可能だ。



ときにはこんな……

人間界を救うべき12人の勇者たち

このゲームの魅力を語るうえで、欠かせない存在ともいえる12人の勇者たち。彼らは平凡な日常を送っており、主人公であるキミが見つけ出し、説得するまで勇者としての使命に気づくことはない。ここでは、それぞれ異なる環境でたくましく生きる彼らのプロフィールを紹介しよう。なお、物語の進め方によっては、特定の勇者の間でイベントが起きる場合もあるぞ。

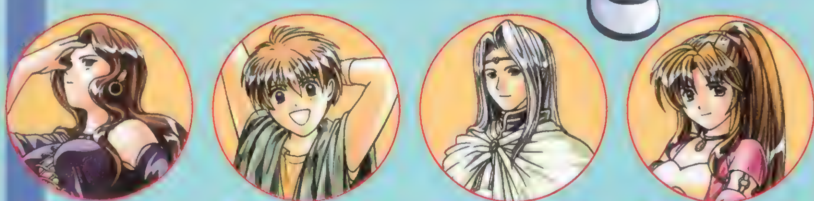


王家出身のお転婆娘
アーシェ・ブレイダリク
ファンガム王国の王女。甘やかされて育ったためか世間知らず。プライドが高く、側近たちも手を焼くお転婆娘。現在は父親に反発し、家出している。

「竜」に育てられた少年
リュドラル・アルグレーン
明るく正義感にあふれる少年。幼少の頃、アウルドラゴンに拾われ"伝説の地"で育てられるという類希な経験を持つ。そのためか、モンスターと会話ができるという特殊な能力を備えている。

女たらしの凄腕剣士
シーヴァス・フォルクガング
ヘブロン王国出身の貴族であり、気まぐれでわがままなプレイボーイ。相手が女と見れば、見境なく口説くのが趣味だとか。しかしその華奢な体つきとは裏腹に、剣を握れば右に出るもののない達人。

男顔負けの賞金稼ぎ
フィアナ・エクリーヤ
辺境の地クヴァールにおいて、女ながらに賞金稼ぎを生業としているたくましい女剣士。男顔負けの剣の腕前を誇っており、女だからといって舐めてかかってくる相手には容赦しない。

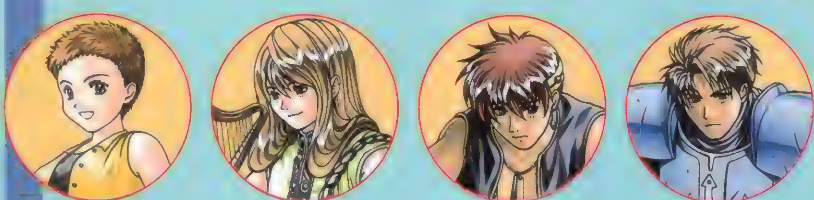


妖艶な踊り子
ナーサディア

冒険好きな少年
ヤルル・ウィリング

二面性を持つ医師
ディアン・アルヴィース

料理上手な女の子
ティア・ターンゲリ



武道家の跡取り娘
ビーシア・グレイ

優しき吟遊詩人
フェリミ・マクディル

盗賊団の頭目
グリフィン

寡黙な騎士団団長
レイヴ・ヴィンセルラス

妖精のイベントに注目！



主人公に協力して働く妖精たち。しかし働かせ過ぎるとストレスが溜り、一定の数値を超えると"家出"してしまう。このとき、あることをしてから探しに行くと、イベントが見られる。



Operation MANUAL

●体験版操作マニュアル

1 タイトル画面で「New Game」を選択

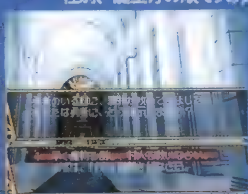
体験版を立ち上げてから「フェイバリットディア」を○ボタンで選ぶと、ゲームのタイトル画面に移行する。ここでは「Press Start Button」のメニューが表示される。このときにスタートボタンを押すことにより、「New Game」が表示され、これを選択することで、初めてゲームが開始される。



◀体験版ではセーブはできないので注意しよう。

2 簡単な質問に答えて初期パラメータを決定

ゲームがスタートしたら、まず主人公の名前を入力。初期設定は「ラビエル」となっているが、好きな名前に変更できるぞ。さらに性別、誕生月の順で入力。この後、大天使ガブリエルからゲームの目的が説明され、途中で提示されるいくつかの質問に答えれば、主人公のパラメータと補佐の妖精2人が決定されるのだ。



▶主人公キャラの性別を決めるための質問だ。

3 体験版ではスカウトできない勇者がいるので注意

地上界に降りてまずすべきことは、自分の片腕ともいうべき勇者を探すこと。予定入力画面で、2人の妖精に「勇者の発見」を命令してみよう。妖精たちの能力にもよるが、うまくすれば勇者を発見してくれる。なお、せっかく勇者を見つけても、体験版ではスカウトできない者が数人いることに注意。この場合、残念だがほかの勇者を探すようにしよう。



▲せっかく見つけてくれた勇者もスカウトできなければ、意味がないのだ。

各コマンドの入力の仕方についての解説

この体験版で作品における壮大な人間ドラマの一端に触れてみよう！

このゲームのコマンド入力のシーンは、2つのシーンがある。1つは、各ターンの最初にプレイヤーが自分と妖精に命令を下す予定入力画面（画面右側のコマンド欄に〝予定〟とあるシーン）。ここでは、「予定」を選択し、プレイヤーの行動を「待機」「天界へ」「勇者に同行」の中から選択。また、妖精に対しては「休暇」「勇者の発見」「敵の探索」「勇者に同行」の命令の中から1つを選べる。

もう1つは勇者と接触するシーン（画面右側のコマンド欄に〝訪問〟〝スカウト〟とあるシーン）だ。この場合に、勇者をスカウトするときは〝スカウト〟を、勇者と話したいときは〝訪問〟を選ぼう。〝スカウト〟の場合は、スカウトしたい勇者を選び、会話する。ただし、キャラとの相性によっては断られることもある。だが、二度三度とスカウトにいけば大体の勇者がスカウトに応じてくれる。〝訪問〟の場合は、勇者1人を選択し。「会話」「任務」「贈る」の3つの項目から希望のものを選択する。「会話」と「贈る」で信頼度を上げたり、「任務」で勇者に敵の撃退などを頼める。選択を迫られることもあるので、相手の信頼度を下げないように。ただし、「任務」は信頼度・レベルによって引き受けてくれないことある。

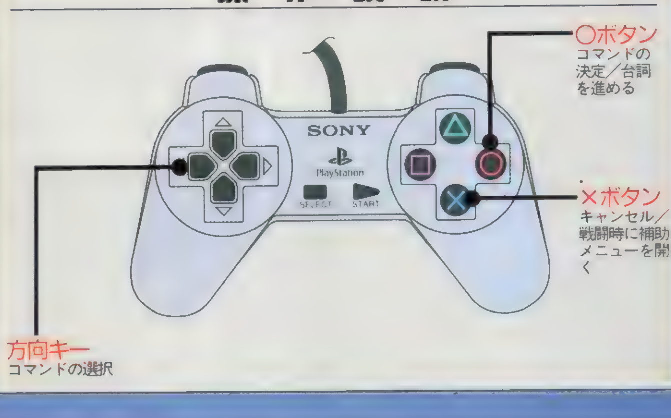


◀口元の微妙な動きなどで勇者の主人に対する気持ちが推し量れるのだ。



▶会話時における質問の仕方によっては、勇者たちの意外な一面が覗けることも。すべてはキミの行動次第だ。

操作説明



※この体験版では、一部にセリフと顔グラフィックが食い違っているところがあります。これは、この体験版が開発途中のバージョンであるためです。

体験版

新時代劇アクション

羅刹の剣（らせつのけん）



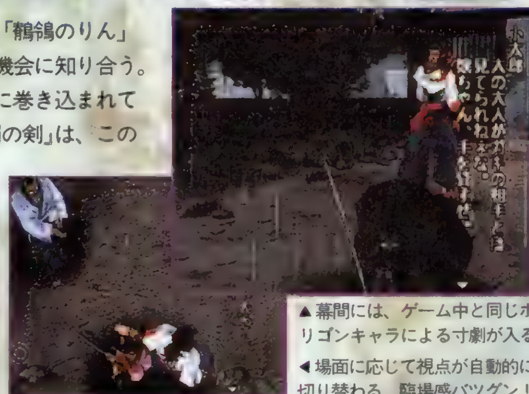
浪人と公儀隠密という、まったく違った視点から1つの事件を追っていくアクションAVGが登場！　自らの正義と目的のため、自慢の刀で群がる悪を斬り捨てるのだ!!

本格派時代劇ACT ここに見参！

新時代劇アクション 羅刹の剣	
4/28 ACT	▶価格未定　▶コナミ
	▶MC（未定）、AC（DS対応）

主人公たちを自在に操る術を徹底指南！

浪人「飛葉小太郎」と隠密「鶺鴒のりん」は、ある日謎の侍の襲撃を機会に知り合う。その後彼らは、巨大な陰謀に巻き込まれていくことになる……。「羅刹の剣」は、この2人の活躍を描いた3D視点で展開されるACTだ。ここでは、戦闘の基本となる、主人公たちの攻撃方法、そして特殊アクションを紹介していくぞ！



▲幕間には、ゲーム中と同じポリゴンキャラによる寸劇が入る。

◀場面に応じて視点が自動的に切り替わる。臨場感バツグン！

このゲームでは、2人の主人公がそれぞれ違った形で事件に関っていくので、例えば小太郎でプレイしているときは、りんの行動は一部しか明かされないし、事件も一面からしか見られない。2人の主人公でゲームをクリアしてはじめて、事件の全貌が見えるようになっているのだ。

立ち合いでの基本を理解せよ！

このゲームでは、基本的に敵から逃げることができない。ここで紹介する攻撃の仕方と特殊アクションを駆使し、群がる敵を蹴散らしていこう。

攻撃

敵が現れたらまず抜刀。刀を構えていないと、攻撃する事もガードすることもできないのだ。抜刀したら、敵との間合いを測りながら連続斬りで倒していこう。しかし、小太郎、りんともに連続斬りを最後まで出し切ってしまうと大きな隙ができてしまうのだ。敵が1人だけならいいが、複数の敵が登場している場合は、最後の攻撃の隙を狙われる可能性が高いので、連続斬りを途中で止め、ヒットアンドアウェイで戦っていこう。



◀敵が現れたらまず抜刀。刀を構えていないと、ガードすることもできないのだ。

▶攻撃は、攻撃ボタンをタイミングよく押していく連続斬りが基本となる。



◀✚キーやジャンプボタンを組み合わせることで、さまざまな剣術が繰り出せるぞ。

ダッシュ

ダッシュは、敵との間合いを素早く調整したいときに使える。ただし、走り始めと終わりのスキには注意！



◀わざとダッシュで逃げ、追ってきた敵を[illegible]

ジャンプ

段差や障害物を越えるために使うジャンプ。もちろん、ジャンプ中に攻撃することも可能だ。



◀[illegible]

序盤のストーリーと基本戦術をキャラ別に検証！

飛葉小太郎（ひばこたろう）

天才的な剣の腕を持ちながらも、自由奔放に生きる快男児！



数年ぶりに帰郷を果たした小太郎を待ちうける事件

旧友との再会
第1話「帰郷」

両親の墓参りと、旧友である小泉雪之介との再会を果たすため故郷を訪れた小太郎は、謎の侍に襲われる少女を助ける。少女はりんと名乗り、小太郎の前から姿を消してしまう。その後、雪之介の道場で旧交を深めた小太郎は、墓参りへの道中で、今度は虚無僧が侍に襲われる場面に遭遇。助けに駆けつけるが、時すでに遅く……。



◀小太郎と入れ違いに道場を訪れる謎の人物。



◀瀕死の虚無僧から、りんあての密書を託される。

寺にまで伸びる魔手
第2話「謎」

再び寺に向かう小太郎は、りんに再会する。だがりんは、小太郎の差し出した密書を受け取ると足早に去ってしまう。その後ようやく寺についた小太郎は、同じく墓参りに来たお紅と出会い、ともに行動することになる。しかし、彼女と2人でたどり着いた墓地には恐るべき者が！



△お紅の体力ゲージは、回復できないので注意！



◁寺にまで役人が！　[illegible]那藩に何が起こったのか!?

基本戦術　比類なき剛剣で敵を叩き伏せろ！

小太郎の攻撃は威力が高い反面、振りが大きい。そのため、ただ刀を振り回しているだけでは攻撃後のスキをつかれてしまうことが多い。技を途中で止めることも考えておこう。



◀すべてを薙ぎ払うような重い一撃が小太郎の剣技の持ち味だ。

主な剣術コマンド

技名	コマンド	消費精神力
百舌（もず）	前・◎	0
天鳥船（あめのとりふね）	敵の攻撃に合わせて◎	0
斑鳩（いかるが）	◎をしばらく押して離す	100
鷲翼円舞（しゅうよくえんぶ）	右・左・◎	150
甦不死鳥（よみかえるふしちょう）	◎連打（体力ゲージが赤いとき）	200

剣術コマンド中の「前」、「右」、「左」は、それぞれキャラの向きに対応しています。例えば、キャラが右を向いていた場合は「前」が✚キー右となります。

基本連続技

基本連続技は、3連斬りの「鷹爪[illegible]」。しかし、3段目まで出すと大きな隙ができるので、多人数を相手にするときは2段目で止めよう。

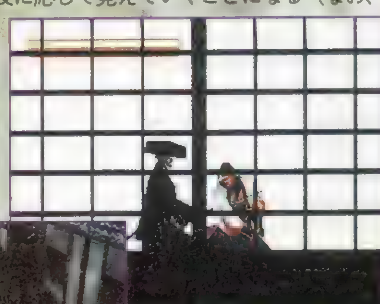






剣術

小太郎は、敵を倒して経験値をため、成長していく過程で3種類の構えを習得する。これらの構えには個別の剣術が用意されており、これも成長に応じて覚えていくことになる（なお、今回紹介している剣術は、すべて最初から習得している構えで出すことが可能）。小太郎の基本攻撃は振りが大きいため、剣術をうまく使い分けていくことが重要になるぞ。たとえば乱戦時は、周りの敵を一気になぎ払う「鷲翼演舞」で。手裏剣や毒を使って遠距離から攻撃してくる忍者には攻撃力が高い「斑鳩」で短期決戦を挑むというように、その場に応じた戦術をとるようにしよう。



▲体力ゲージが赤いときのみ出せる「甦不死鳥」は、画面上の敵を全滅させるほどの威力！



◀敵の攻撃をガードした瞬間に攻撃ボタンを押すことで、相手の攻撃をいなすことができるぞ。



鶺鴒(せきれい)のりん

孤児だった自分のただ1人の家族の姿を求め、隠密が戦いを始める…

消息を絶った兄を追うりんに立ちはだかる敵

仕掛けられた罠 第1話「隠密」

小太郎の加勢によって謎の侍から逃れたりんは、兄が消息を絶ったと思われる町を訪れる。町人たちの話では、近くの浜辺に輸送船らしき船が打ち上げられたという。りんはさっそく浜辺に向かうが、そこには抹那藩の侍たちが待ち受けていた。突然の襲撃に戸惑いながらも侍たちを倒したりんの前に隠密衆の1人、瀕死の半兵衛が現れる。半兵衛は最後の力を振り絞り、抹那藩が輸送船を襲ったこと、隠密衆の正体が知られていたことを伝え、息絶えるのだった。



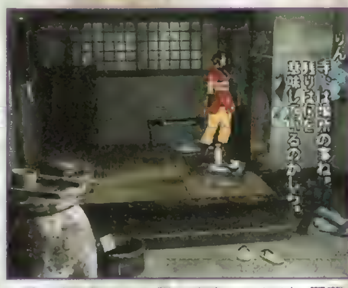
▲町を一歩出たとたん、抹那藩の侍たちが襲いかかる！



◀手負いの半兵衛から、衝撃の事実を聞かされることになる。

仲間たちの死 第2話「密書」

半兵衛を看取り、彼の仇を討つ決意をするりん。「隠れ家に行け」という半兵衛の言葉を頼りに町へ向かう途中、小太郎と再会することになる。再会を喜ぶ小太郎に気のない返事を返し先を急ごうとするりんに、「心当たりはないか」と彼が差し出す密書は、まぎれもなく仲間の源蔵のものであった。小太郎から密書を受け取ったりんは礼を述べ、これ以上事件に関わらないよう忠告して、町へと急ぐ。その後、りんは隠れ家に書かれていた暗号を手がかりに、寺へと向かう。しかし、寺の前には、なぜか死んだはずの源蔵の姿があった。無事を喜ぶりんだったが……。



▲隠れ家に記された謎の文字。これが、悪夢の幕開けを告げることになる……。

基本戦術 身軽さと手数で敵を抑え込め！

りんは小太郎と対照的に、素早い攻撃と絶対的な手数の多さで敵を圧倒する戦い方が身上。基本連続技で紹介している「水仙花」を4段目まで出し続けているだけでも、ほとんどの敵にラクに勝てるぞ。



▲りんはリーチが短いので、あまり自分から攻めずに、敵の攻撃を一度ガードしてから反撃していく戦い方が向いている。ガードするときに攻撃ボタンをタイミングよく押せば、相手をいなすことができるので、そのスキに基本連続技の「水仙花」を叩き込んでやろう。

基本連続技

りんの基本連続技は、脇刀での攻撃から蹴りにつなげ、最後にジャンプしながら短刀で突き上げる5連撃「水仙花」。この技も小太郎の「[illegible]」と同じく、最後まで出し切ってしまうと大きなスキができてしまう。最初から4段目で止めるクセをつけておくといいだろう。



剣術・忍術

りんの剣術には小太郎ほどのバリエーションがなく、似通った性質のものが多い。だが、基本連続技である「水仙花」は技の出も速く使い勝手がいいため、仮に敵にかこまれてもさほど苦労なく切り抜けることができる。しかもりんは、隠密ということもあり、剣術以外に忍術も習得することができるのだ。忍術は手裏剣を使用する技なので、遠距離からの攻撃が可能。ただし、手裏剣は消費アイテムなので、無用な乱発は避けた方が無難だ。



▲忍術は手裏剣を消費するので、なるべく乱発は控えよう。



◀対ボス戦には、ダメージの高い「金鳳花」を使っていこう。

主な剣術・忍術コマンド

技名	コマンド	消費精神力
鳳仙花(ほうせんか)	後ろ・□	0
金鳳花(きんぽうげ)	前・□	0
燕子花(かきつばた)	×・□	0
月下美人(げっかびじん)(忍)	R1・右・◎	50
桜花(おうか)	□連打(体力ゲージが赤いとき)	150

剣術・忍術コマンド中の「前」、「右」、「後ろ」は、それぞれキャラの向きに対応しています。例えば、キャラが右を向いていた場合は「前」が✚キー右となります。なお、技名のあとに（忍）とあるのは、忍術です。

Operation MANUAL

◎体験版操作マニュアル

1 タイトル画面までの操作手順

[illegible]



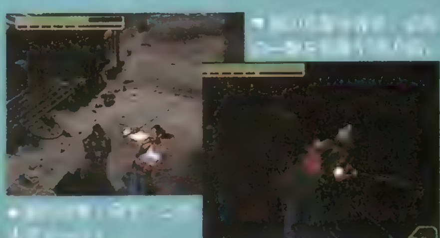
2 小太郎でのみプレイ可能

[illegible]



3 一撃必殺の緊張感を楽しもう

[illegible]

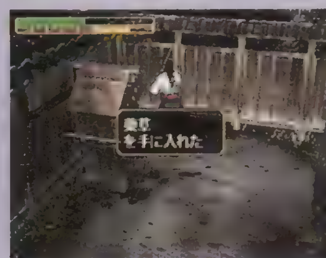


[illegible]

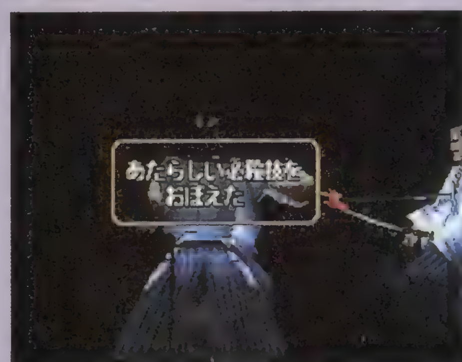
己が信念のもと、立ちはだかる巨悪を討て！

体験版をスムーズに進めるコツを紹介!

今回収録されている体験版は、最初から持っているアイテムが少ない、倒した敵が何度でも復活するなど、製品版より難しい内容になっている。ここでは、体験版に収録されている第１話をクリアするためのコツを紹介するぞ！　ただし、製品版では使えないので注意してほしい。まず、アイテムを拾い、画面を切り替えてもう一度戻るとアイテムが復活するのだ。これを何度も繰り返せば、アイテムで苦労することはないはず。あとは戦闘を繰り返し、強力な剣術を覚えていけば、クリアするのも難しくはないぞ。

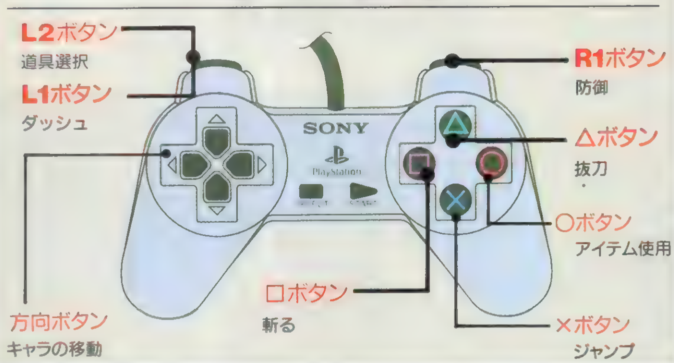


◀アイテムを拾ったら、画面を切り替えてもう一度……。



▲アイテムが豊富にあれば、体力を気にせず戦える。強力な剣術（体験版では「必殺技」と表記されています）を覚えよう。

操　作　説　明





▲強力な剣術を駆使していけば、第１話はそれほど苦労せずにクリアできるはず。製品版が楽しみだね。

DENGEKI PlayStation D CD-ROM ★ 体験版

ゆかいなキャラたちが繰り広げるドタバタスノボゲームが登場

スノボキッズプラス
Snobow Kids Plus







多彩なステージで展開されるハチャメチャレース!!

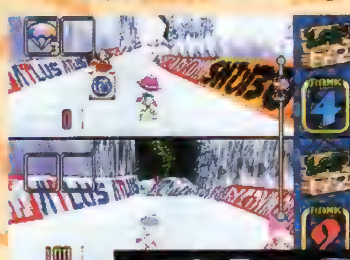
スノーボードのスピード感と、豊富に用意されたアイテムを駆使しての、アツい駆け引きが楽しいSPGが登場！コミカルでゆかいなキャラたちが繰り広げる、ドタバタスノボレースが、今ここに幕を開ける!!

スノボキッズプラス	
発売中 SPG	▶¥5,800 ▶アトラス ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

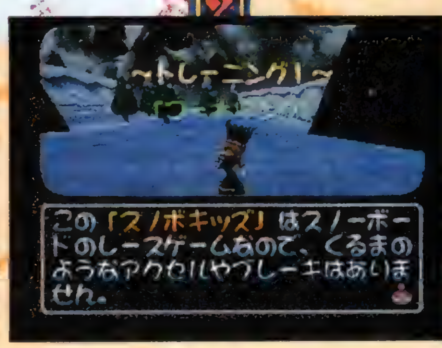
◀▲登場するコースは、夜の雪山が舞台の「ひとしらずのみち」や恐竜のテーマパークの中を走り抜ける「きょうりゅうぱぁく」など、非常に多彩。

さまざまなモードで多彩な楽しみ

「スノボキッズプラス」は、個性的なライバルたちとスノボレースで順位を競うＳＰＧ。コース上にちらばるアイテムやコインを拾いながら、ライバルを蹴散らして全コースでの勝利をめざすのだ。集めたコインは、コース上ショップでアイテムに交換が可能で、これはライバルを妨害するのに使えるぞ。このメインモードのほかにも、３種類のミニゲームが楽しめる「スキルゲーム」や「タイムアタック」、「２Ｐプレイ」など、バリエーション豊かなゲームモードが用意されている。ここでは、各モードを詳しく紹介していくぞ。



▲バトルレースやスキルゲームの２Ｐプレイ時は、上下分割画面になる。



▶基本操作を学べるレッスンモードもアリ。非常に親切な設計なのだ。

豊富なゲームモードを紹介!

バトルレース
４人のキャラで行われるレース。全6コースで1位になるのが目的。ゲームのメインモード。

2Pプレイ
プレイヤー2人で、バトルレースやスキルレースでの対戦が楽しめるモード。

タイムアタック
純粋に速く滑ることが目的のモード。運の要素がまったくないので、キミの腕が問われるぞ。

スキルゲーム
スノーボードを使ったミニゲームが楽しめるモード。ミニゲームは全部で3種類用意されていて、バトルレースと同様に、成績に応じてギャラがもらえるようになっている。



スピードクロス
コース上のスピードファンを拾いながらコース1周のタイムを競うモード。

シュートクロス
制限時間内にどれだけの雪だるまを破壊してゴールできるかを競うモード。

トリックゲーム
制限時間内にどれだけトリックポイントを稼げるかを競うモード。

『スノボキッズプラス』のメインモード バトルレースを紹介!





バトルレースは、プレイヤーを含めた4キャラで着順を競い、全コースで1位になるのが目的のモード。着順によって、ギャラが入手できるぞ。コース上には敵を攻撃するショット弾が購入できる赤、アイテムを購入できる青の2種類のコース上ショップ、そしてコース上ショップで買い物をするために必要となるコインが存在している。アイテムの使い方によっては、最下位から一気に逆転も狙えるので、最後まで白熱したレース展開が楽しめるのだ!

▲まずは、コース上に落ちているコインを拾おう。COMもコインを狙ってくるので、早めにゲットしよう。





▲ライバルを雪だるまにして、一定時間行動不能にする「雪だるま弾」がヒット!

◀ジャンプ時に、コマンドを入力すればトリックが出せる。成功すればギャラがもらえる。

★賞金をためてショップへGO!★

ショップでは、バトルレースやスキルゲームで獲得したギャラで、より性能の高いボードや新しいウェアを買ったり、キャラの髪の色を変更することができるのだ。新しく購入したボードやウェアに合わせた色に髪を染めて、自分好みのキャラにしてみよう。使い慣れたキャラも、より新鮮な気持ちでプレイできるぞ。



◀ボードは値段が高いものほどスピードが出る。いいボードを集めよう。



▶ウェアや髪の色は何回でも変更できるので、いろいろ試してみよう。

ステージ2がプレイできるぞ!

体験版は、スラッシュかパメラのみ選択可能で、バトルレースのステージ2「でかでかゆきだるま」がプレイできる。直線コースが多いので、ショット弾の使い方が重要になってくるぞ。前にライバルが見えたら、すかさず攻撃だ!　また、2人同時プレイも可能だが、プレイヤー人数を決定するときに2P側のコントローラが差し込まれていないと選択できないので注意してほしい。

▼ライバルに攻撃されると、"!"が表示される　ジャンプか急旋回でかわそう。



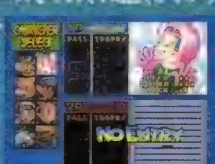


▲残念ながら、ショップやスキルゲームは体験版では選択できないのだ。

●体験版マニュアル

1 プレイできるモードは、バトルレースのみ

「スノボキッズプラス」を選択すると、オープニングムービーの後タイトル画面へ。プレイ人数と使用するキャラ、コースをそれぞれ選択してからスタートする。なお、この体験版で選択できるモードはバトルレースのみ。キャラは、スラッシュとパメラの2人から選択できるぞ。



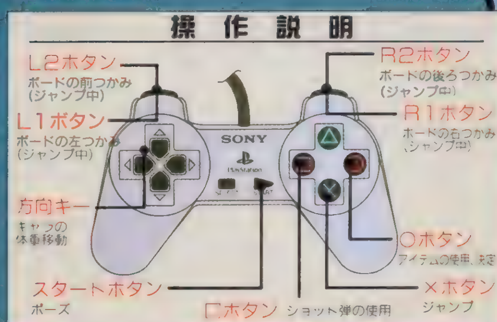
2 華麗なトリックをキメてみよう!

ジャンプ時に各キャラ固有のコマンドを入力することで特殊トリックが出せる。それぞれ、ジャンプ台手前で×ボタンを押しっぱなしにして✚キーで以下のコマンドを入力。その後ジャンプ台で×ボタンから手を離せばOKだ。なお、「N」はニュートラル（✚キーから手を離す）を意味している。ここでは、スラッシュとパメラの代表的な特殊トリックのコマンドを2つずつ紹介するぞ。

スラッシュ　[illegible]

パメラ　[illegible]

操作説明



Operation MANUAL

体験版

ハードSF感覚で迫るドラマティックRPG登場!!

人智を超えた試練が今始まる……

白熱の人間ドラマを、伝統的なRPGのシステムで描き出すこのゲーム。今回は、攻略を交え、ストーリーを紹介。

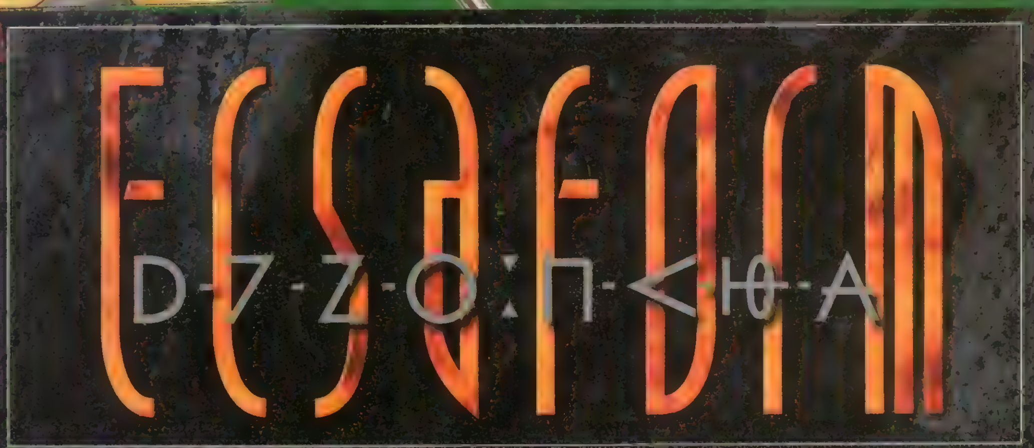


生体改造を受けた少女 スセリ
日々繰り返される非人道的な実験から逃れるため、ビードとともに理動研究所から脱走を図る幼い少女。

謎に満ちた主人公 ビード
古代遺跡から発掘されたカプセルの中で眠っていた謎の青年。その体には驚異のテクノロジーが隠されている。

ECSAFORM
エクサフォーム

発売中	▶¥6,800	▶バンダイビジュアル
S・RPG	▶MC(1ブロック)	



STORY

理動研究施設で生体改造を施され、実験を繰り返されていた少女スセリ。ある日、彼女は古代遺跡から発掘された謎の人造人間と出会い、ビードと名づける。ふとしたことから覚醒したビードは、驚異的な力を発揮し、スセリとともに研究所からの脱走を試みる。果たして2人の運命は……。

攻略 理動の使い方をデータとともに徹底ガイド!

「エクサフォーム」における“理動”とは、いわゆる一般的な“魔法”と同じ意味を持つ。武器や防具などの装備に、レムと呼ばれる特殊な装置を組み込むことで、初めて理動を発動することができるのだ。ちなみに、防具に装着するのが“ブーストレム”、武器に装着するのが“ソフトレム”と呼ばれている。ここでは物語序盤に登場する多彩なレムとその効果を表にまとめてみた。ゲームプレイするときの参考にしよう。

レムリスト(ブーストレム)

名称	値段	効果
エルトノーゼ1	600	STRが1アップする
エルトノーゼ2	2300	STRが2アップする
シーサオン1	700	INTが1アップする
シーサオン2	2500	INTが2アップする
ベンタヴァル1	800	AGIが1アップする
ベンタヴァル2	2600	AGIが2アップする
ディベル1	700	WILが1アップする
ディベル2	2450	WILが2アップする
ハルフェオ1	700	CONが1アップする
ハルフェオ2	2500	CONが2アップする

レムリスト(ソフトレム)

	名称	値段	射界	説明	消費TP
攻撃理動	プライナーグ	3800	エリア	EP→HPの順にダメージ(小)	10
	プライナーレン	10000	エリア	EP→HPの順にダメージ(中)	20
	ディルオーグ	4600	扇	EP、HP両方にダメージ(小)	15
	ディルオーレン	11100	扇	EP、HP両方にダメージ(中)	25
	リザルイーグ	4800	直線	HPに直接ダメージ(小)	20
	リザルイーレン	13300	直線	HPに直接ダメージ(中)	30
補助理動	ファウト	3500	エリア	一定時間、物理防御力をUP	10
	ファウレア	4000	エリア	一定時間、理動防御力をUP	15
	アレクバル	5500	エリア	一定時間、WPを減少	20
	デオアレクル	5000	エリア	一定時間、WPを増加	15
	スティーグ	5200	エリア	一定時間、APを増加	20
	デアティーグ	5700	エリア	一定時間、APを減少	15
	デプイーレ	7800	エリア	一定時間、移動を禁じる	20
	デプカソード	8200	エリア	一定時間、攻撃を禁じる	20
回復理動	アネアゼイン	16000	エリア	HPを回復(威力:小)	20
	セイルキス	10400	エリア	戦闘不能状態を回復	20

※パラメータの説明 ●EP……敵の攻撃に対する回避能力数値●HP……キャラクターの戦闘続行能力●TP……精神エネルギー数値●AP……キャラクターの行動力●WT……行動までの待ち時間●STR……キャラクターの筋力●INT……知識集積力●AGI……肉体の反射能力●WIL……キャラクターの意志力●CON……筋持久力 ※※射界は エリアは指定した場所を中心にした一定内のエリアを、扇は発動者を要とした扇型を、直線は発動者を一端とする直線を、それぞれ表す。

戦闘における基本的操作について詳しく解説

戦闘が始まって味方に順番が回ってきたら、画面左に表示される5つのコマンド(右下の写真参照)から好きなものを選択する。このときに重要なのがAPで、この数値が0になるまでキャラは行動できる。移動や行動などのコマンドを選択すると、APの右側に赤く表示されている数字がその行動をするときに必要なAPを表している。この数値が0になると、キャラの行動は不可能となるのだ。

もう1つ重要なのがEPで、この数値は毎ターンごとに回復するが、攻撃を受けるとまずEPが減っていき、EPが0になるとHPが減るようになっている。そして、HPが0になると戦闘不能状態になるのだ。つまりこのゲームで最も注意すべきことは、「いかにEPを増加させるか?」ということ。装備やアイテムを手に入れたときは、効果に注意しながらプレイしよう。

◉体験版操作マニュアル

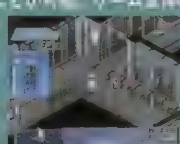
1 ゲーム開始時のお約束

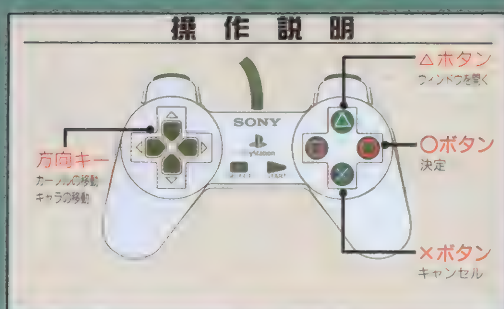
体験版から「エクサフォーム」を選んで○ボタンを押すと、タイトル画面が現われる。この画面でスタートボタンを押せば、ゲームがスタートするぞ。会話シーンでは○ボタンを押すことで会話の送りができる。会話のシーンが終わると、SLG形式の戦闘画面に移行するのだ。



2 研究所から脱出するまでのプレイが可能

この体験版では、冒頭の部分でスセリとヒートが出会うシーンから、[illegible]ートをはさみながら理動研究所を脱出する場面までプレイすることが可能。ゲーム全体のほんの一部分に過ぎないのだが、それでも物語に漂う雰囲気でシリアスなストーリーを十分に味わえるはずだ。





Operation MANUAL

MOVIE

後夜祭

—a sherd of youthful memories—

超人気イラストレーター

美樹本晴彦が"120%"作画完全監修! 翔泳社が贈る青春恋愛SLG!!

「後夜祭」は、学生生活の一大イベント、学園祭をクローズアップし、クラスメートたちとの交流と、その中で生まれる恋や友情を描いた青春恋愛SLG。今回は、このゲームの基本システムと、キミと一緒に学園祭を盛り上げてくれる仲間たちを紹介。しっかりと、チェックしよう。



▲恋を育むか、友情を語るか……すべては、キミの行動しだい。

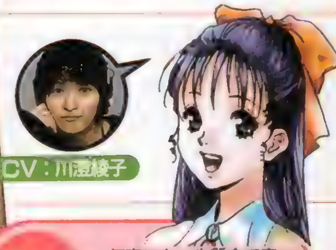


美樹本晴彦氏による超美麗ビジュアルで話題を呼んだ、翔泳社の恋愛SLG『後夜祭』。その魅力を凝縮したCFムービーを、今回は特別に収録したぞ!

後夜祭
—a sherd of youthful memories—

2.25	▶¥5,800 ▶翔泳社
恋愛SLG	▶MC(1ブロック)

クラスメイトの女の子



CV:川澄綾子

片山さゆり 何事にも一生懸命で素直な性格。人当たりもいい、クラスのアイドル。





CV:長沢美樹

[illegible] 責任感が強く、仕事もバリバリこなす才女。ただ、周囲の反感を買うことも…。

学園祭の催し物を成功させよう！



プレイヤーは学園祭の実行委員長として、準備期間である1カ月間、クラスの催し物を成功させるために奮闘することになる。まず、一番最初の仕事は催し物を決めること。模擬店やお化け屋敷、人力飛行機の候補からどれを選ぶかで、その後のシナリオが変化していく。次に、クラスの中心となる実行委員を、勧誘によって増やしていこう。そして、昼休み放課後、下校時など、暇をみては彼らとコミュニケーションをはかるのも重要。信頼関係が築ければ、作業効率も断然アップ！ また、特定の女の子と親密になれば、左下で紹介するようなデート……なんてこともできたりする。まさに、青春まっしぐら！

◀準備作業には、ハプニングがつき物!? こんな楽しいイベントが目白押しなのだ。

MOVIE CHECK!

TVで放映中のCFを収録 キミはもうチェックしたかな？

今回は、TVで放映中のCFを収録。主題歌をバックに、アニメ、会話、イベント画面が流れ、短いながらも『後夜祭』のエッセンスがギッシリ詰まっているぞ。



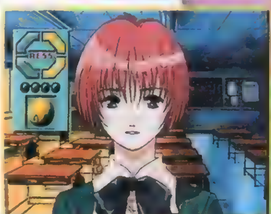
▲こんな演出も、CFムービーならでは。



▶ビジュアルの美しさをその目で確かめよう。

斬新な会話システム「R.E.S」で好感度アップ！

女の子の好感度が一定値になると、「R.E.S」という会話が発生する。これは、女の子のセリフに対して肯定、否定、無視の感情を選択して返答していくシステムなのだ。



▲返答は4回可能。この会話システムで、さらなる好感度アップが狙えるぞ。

▼仲が深まればデートもOK。恋愛のカギは「R.E.S」が握っているのだ!!



作業は助け合いが大切！

催し物の準備、とはいっても実際にはいくつかの作業を分担しなくてはならない。誰と誰を組ませるか、自分は誰と組むかを決めるのも、実行委員長の仕事の1つ。組み合わせは、仲間同士の感情の変化（友情や恋愛度）に影響するので、慎重に決めていきたい。



▲組み合わせで、作業効率も変わってくる。誰が誰に、どんな感情を抱いているのか…委員長として常に気を配る必要があるぞ。



個性的な11人の仲間たちを大紹介

ここでは、「後夜祭」に登場するキャラクターたちをCV（担当声優）とともに完全紹介！ さて、各キャラは「クラスメイトの女の子」、「〜男の子」、「他のクラスの〜」と分類されている。実は、このゲームで"恋愛対象"となるのは「クラスメイトの女の子」だけなのだ。しかし、イベントは全キャラにたくさん用意されているぞ。



CV：坂本真綾

しっかり者で主人公の幼なじみ。スポーツ全般が大好きで、小柄な女の子。

自分の気持ちを人に伝えるのが苦手で、人と接することに臆病になっている。

CV：折笠 愛

CV：南 央美

池田 奥理子

自由奔放なマイペース娘。好きキライがハッキリいえる押しの強いタイプ。

クラスメイトの男の子



CV：森久保祥太郎

田中 裕太

主人公の中学時代からの親友で、明るく屈託のない性格。ナンパが趣味らしい

温厚で人当たりがよく、社交的な性格。しかし、秘密主義的なところも…。

CV：三木眞一郎

CV：置鮎龍太郎

竹下 翔

足を負傷した悲劇の英雄、サッカー部の次期キャプテンとして期待されていた。

他のクラスの女の子＆先生



主人公の後輩で、なぜかいつもついてまわる。学園一の情報網を持っている。

CV：豊嶋真千子

超名門、西園寺家の長女。プライドが高く高慢だが、なぜか憎めないところ。

CV：今井由香

主人公の通う学校のOG。教師になるため教育実習生として母校へやってくる。

MOVIE

GALERIANS ガレリアンズ

荒廃した近未来の世界を舞台に、ハードなSF仕立てのストーリーが展開する3D・AVG『ガレリアンズ』。その衝撃的な世界観とゲームシステムを紹介！

ガレリアンズ	
春予定 AVG	▶価格未定 ▶アスキー ▶MC(ブロック数未定)DS(AC非対応)

近未来の街を舞台に繰り広げられる人間とコンピュータとの戦い……



ドロシーに挑む少年超能力者

Rion リオン

[illegible]

超能力を駆使して戦う 3D・AVG!!



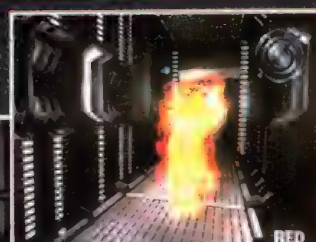
▲サイバーパンク的な、ハード世界設定も魅力の1つ。

「ガレリアンズ」は、人類支配をもくろむコンピュータに、戦いを挑む少年を描いた3D・AVG。このゲームでは、主人公の少年・リオンが、体内にクスリを注入することではじめて発動する“超能力”を武器に戦うことになる。ここでは、そんな“超能力”を中心とした『ガレリアンズ』ならではのシステム、そしてサイバーSFとサイコホラーが融合したストーリーと世界観に迫っていくぞ。

数々の仕掛けを突破し、人類を救え！

舞台となる街では、「ドロシー」の支配下にある「組織」の人間や、リオンと同様の超能力者との戦闘が待っている。また、施錠された扉のカギを探す……といった、いわゆる“謎解き”要素も満載。体力と知力、そして超能力をフル活用して、生き残るのだ！





◀▲ゲーム進行のカギを握るのは、やはり超能力。戦闘に、探索に、力の使い分けが重要になるぞ。

MOVIE CHECK!

独創的な世界観をムービーでチェック！



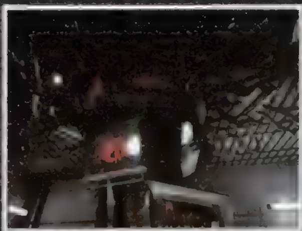


▲▶田島昭宇氏のデザインをもとにモデリングされたキャラたち。衝撃的な映像に、どこまで耐えられるか？

主人公・リオンや、「ガレリアン」と呼ばれる人工の超能力者たち……。今回収録のムービーは、そんな物語のカギを握る彼らの、紹介編ともいえる特別編集版！ 人工的に生み出された自分の能力に対する、彼らの苦悩や、狂気すら感じられる表情などもチェックしてほしい。

4つの超能力を使いこなし マザーコンピュータ「ドロシー」の元へ急げ！

ゲームの目的は、街を支配するコンピュータ「ドロシー」の破壊。そのためには、リオンとリリアの持つ2つのプログラムが必要となる。プレイヤーは、まず病院から脱出し、リリアと合流することになるぞ。だが、自分に仇をなす存在を放っておくわけがなく……リオンの行く手には、「ドロシー」が作り上げた「組織」の人間が立ちふさがる！

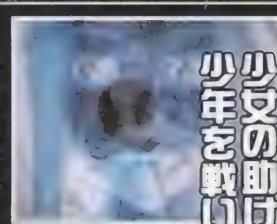


◀ドロシーの暴走を止められるのは、リオンだけなのだ

STORY

1人の「ガレリアン」の誕生…

高度な自己判断能力……自我を持ったコンピュータ「ドロシー」によって支配されるミケランジェロ・シティ。その街の病院で、リオンはある実験の被験体として拘束されていた。朦朧とする彼の脳裏に届く、どこか懐かしい少女の助けを求める声……。その直後、リオンの身体に薬物が投与される。その瞬間、彼はすべての記憶と引き換えに、「超能力」を手に入れる……





少女の助けを求める声が少年を戦いへと導く…



ドロシー破壊のカギを握る少女

Lilia リリア

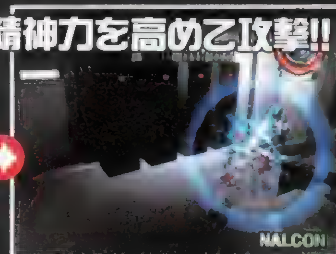
ゲーム冒頭でリオンに助けを求める少女。テレパス能力者で、ドロシーを破壊できる「ウィルスプログラム」を所持している。現在、「組織」から逃亡中。

クスリによって得られる 4つの超能力

リオンが「組織」に対抗する手段として使うのが、皮肉にも彼らによって植えつけられた「超能力」。ただ、この力は人工的なためか、リオンがある特殊なクスリを注入することにより、はじめて発動する仕組みになっている。クスリの種類は全部で4種類。以下にその種類と対応する「超能力」、そして力を行使することで発生する2次的な効果など、「超能力」についてのシステムを一気に解説していこう。

精神力を高めて攻撃!!





▲超能力を選んだら精神集中して発動！集中時間が長くなるほど攻撃力も上がる。

NALCON(ナルコン)

このクスリを注入すると、リオンは精神集中により衝撃波を発することが可能になる。威力は弱いが、そのぶんリオンへの負荷も比較的軽く、衝撃波を連発することもできる。

D-FELON(D-フェロン)

D-フェロンを注入すると、一定の範囲に反重力場を発生させることが可能。これにより、見えない壁を形成して対象物を閉じ込めたり、逆に触れずに対象物を移動させることもできる。

RED(レッド)

対象物を、高速分子運動させることが可能になるクスリ。振動を続けることで熱を発生させ、最終的には発火させることも可能。敵の足止めなどに有効な攻撃的な超能力だ。

MELATOROPIN(メラトロピン)

コンピュータのデータなど、あらゆる情報をスキャンする能力（スキャニング能力）や、手で触ったものの残留思念を読み取る能力（サイコメトリー能力）を引き出すことができるメラトロピン。具体的には、特定の対象物に触るとヒント映像が出るようになっている。ゲーム中では、この能力をうまく使って情報を集めていくことがポイントとなるぞ。なお、リオンは、病院内で人体実験をされているときにこのクスリを大量に投与されているため、新たにメラトロピンを注入する必要なく、いつでもこの能力を使うことができるのだ。



超能力のレベルアップ

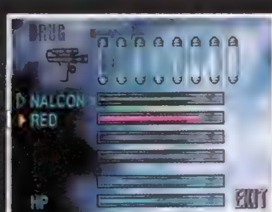
各超能力の効果（威力）は、精神集中の時間の長さに比例する。上記で紹介した4つのほかに、精神集中時間の上限を増やす効果のある特殊なクスリも存在するぞ。これを注入することで、リオンの超能力は事実上レベルアップすることになる。



▲威力が高まる分、長時間の精神集中が必要となる。

超能力の副作用

クスリには、当然副作用もある。超能力を使うたびに中毒度が上がっていき、一定ラインを越えると超能力が暴走。リオンの体力と引き換えに、周囲を無差別に攻撃するようになってしまうのだ。



▲超能力を使えば使うほど、リオンは確実に「死」へと近づくのだ。



リオンを見張る謎の美形ジャンキー

Birdman バードマン

[illegible]

MOVIE

超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか



物語を楽しむインタラクティブなSTG

美麗ムービーとSTGパートで、劇場版「マクロス」の物語を完全再現！　名場面の数々と、美しい新作CGムービーで、あの感動が再びよみがえる!!

超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	
3月(予) STG	▶¥6,800（CD2枚組）※　▶バンダイビジュアル ▶MC(1ブロック)





伝説の歌姫
リン・ミンメイ
マクロス艦内のアイドル。彼女の歌は、やがて、人類とゼントラーディを結ぶ架け橋となってゆく――。

あの劇場版のストーリーに沿ってゲームが展開！

ゲーム中では、ムービーだけでなく、ステージそのものが、ストーリーに合わせて展開していく。プレイヤーは、主人公・一条輝となってバルキリーを駆るのだ！　映画では描かれなかった戦いを体験する、ゲームオリジナルのシーンもあるぞ！



▲木星軌道上で、逆噴射をかけながら迎撃戦に移行するバルキリー編隊!!



▲ステージ1は、物語の発端となった、マクロス発進前の南アタリア島での戦いだ。



▶ステージによって、自機の機種や装備も変わるぞ。

「愛・おぼえていますか」とは？

劇場用アニメ「超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか」は、'82年～'83年まで毎日放送系で放映されていたTVアニメシリーズをリメイクし、'84年7月21日に劇場公開された。

リメイクとはいっても、その内容はもはや完全新作といってもいいもので、作品は大ヒット！　社会現象にまでなる。さらに、ヒロイン「リン・ミンメイ」の声を演じた飯島真理さんの歌う主題歌「愛・おぼえていますか」も大ヒットを記録。のちに次々にシリーズ化されることになる大ヒット作品はここから始まったのだ。

MOVIE CHECK

ゲームオリジナルのシーンにも注目！

今回収録のムービーは、ゲームオリジナルのシーンをピックアップ。アタリア島を背景に飛び立つバルキリー編隊や、CGで描かれたバルキリーの戦闘シーン、マクロスのダイダロスアタックなど、迫力満点！　そしてバックにはあの歌が……。





バリアブル・ビューが今までにない空中戦を実現する！

自機と敵機を常に捉えつづける、自在に移動するカメラのような視点で展開するドッグファイト。それが、空中戦の皮膚感覚を伝えるために開発されたバリアブル・ビューシステムだ！　形態ごとの機能も大幅に変更され、変形を駆使した高機動戦闘を体感できるようになっているぞ！

ハイスピードのドッグファイト！

「ここが違う『VF-X2』」

●まったく新しいタイプのゲーム！

タイトルは『VF−X2』だが、その内容は完全新作！ストーリーや前述のバリアブル・ビューなどはもちろん、そのほかも前作のものを踏襲しない、まったく新しいタイプのゲームになっている。視点、操作性、すべてが「大空を飛ぶ感覚、楽しさ」を追求し、そのこだわりは細部にまで行き届いているのだ。



●新機体も登場する！

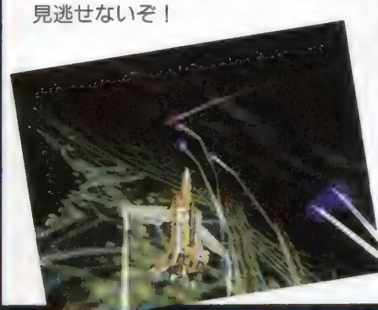
『VF−X2』には、今までの作品には登場しなかったタイプの機体も登場する。左の写真「VA−3M」は、なんと水中戦闘が可能な機体。ほかにも「モンスター」が変形する「VB−6」などが登場するぞ。

MOVIE CHECK

バリアブル・ビューの迫力を確認！

なんといっても、誌面では伝えにくいバリアブル・ビューの実戦感覚を動いているゲーム画面で、確認してほしい!!　記事で紹介している最新2機種の、迫力ある変形シーンも見逃せないぞ！







マクロス VF-X2

MACROSS

マクロスVF-X2

春予定 STG	▶価格未定　▶バンダイビジュアル ▶MC（ブロック数未定）、AC（DS対応）

新たなシステム、新たな機体をひっさげて帰ってきた『VF-X2』は、これまでにない迫真の戦いを約束する！今回はついに付録CD−ROMのムービーで、バリアブル・ビューの迫力ある動きが見られるのだ!!

本格派戦略SLG最新作!



ファン待望の人気シリーズ!!



実写に迫るクオリティー!

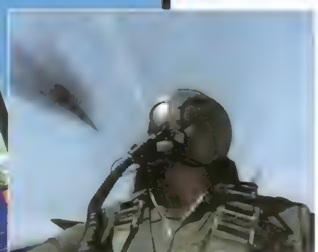
SLGファンに好評を博した『戦闘国家』が、大幅にパワーアップして帰ってきた！　234種類もの現代兵器と全45面の手強いMAPがキミの挑戦を待っている！



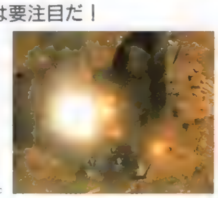
システムも大幅にパワーアップ!

MOVIE CHECK!

緻密かつスピーディなオープニングムービー



収録された約2分間のムービーには、緻密なCGで描かれた現代兵器の数々が登場している。実写にもひけを取らない迫力のCGは要注目だ！



▲▶テンポの良さと視点のこだわりが感じられる。

グローバルフォース
新・戦闘国家

グローバルフォース 新・戦闘国家	
3.11 SLG	▶¥5,800 ▶SCEI
	▶MC(4ブロック)、DS(AC非対応)、3P対戦可

新生『戦闘国家』の魅力に迫る

システムなどが改良され、さらに遊びやすくなった『戦闘国家』。その魅力を紹介。

『グローバルフォース』独自の戦闘システムをチェック!!

柔軟な戦術を実現する「行動システム」

本作に登場するユニットは、それぞれの行動力を消費して作戦行動を行う。そして、１ターン内であれば行動力の許す限り行動できるという自由度の高いシステムになっている。今までのターン制のＳＬＧと一線を画し、連続攻撃や複数目標への攻撃といった行動もできるのだ。



▶画面上に注目！ こちらはまだまだ行動可能。



▲ヒット＆アウェイも可能だ。

臨場感を演出する「迎撃システム」

迎撃可能な兵装を装備しているユニットは、接近する敵を自動的に迎撃する。このシステムにより、長距離兵器の脅威が増し、より高度な戦略が要求されるのだ。緊張感あふれる戦いが楽しめるぞ。



▶敵の迎撃レンジに入ると警告メッセージが!!

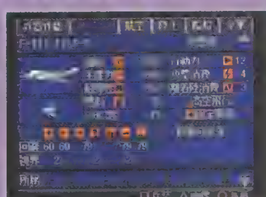


▲このミサイル兵器は戦いにどんな影響を及ぼすのか!?

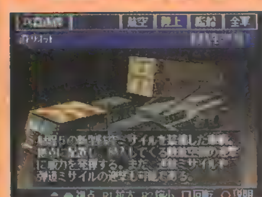
前作よりも強化された4大ポイントにも注目!!

Ⅰ 兵器のバリエーションが充実!!

[illegible]

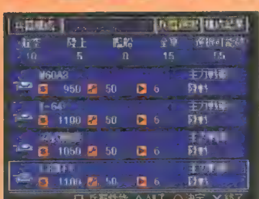


Ⅱ さらに現実味を帯びたルール!!



[illegible]

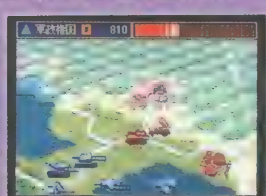
Ⅲ「生産タイプ」が11タイプに増加!



[illegible]

Ⅳ 速度&思考が強化されたCOM!

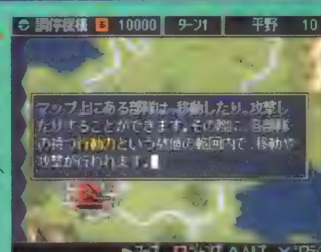
[illegible]



初心者でもバッチリ楽しめるSLGだ

詳しいチュートリアル▶

「ＳＬＧはルールを覚えるまでがちょっと……」という人でも大丈夫！ 約10分のチュートリアルを見れば、誰でも簡単、確実にこのゲームのシステムを理解できるはずだ。





◀3Pプレイも可能!

なんと、マップによっては最大3人までプレイできる！ 友だちと共同戦線を張って１人に攻め込んだりなど、対COM戦では絶対に味わえないプレイが体験できるのだ。

MOVIE

完全無欠!奇想天外!!

無敵のスーパーウルトラセクシィヒーロー ここに見参!!



銃と刀で悪いヤツらを一網打尽！　開拓時代のアメリカ西部を舞台に、ジパングで剣術を学んだ熱いヒーローが活躍する3D・ACT、それが『ライジング・ザン』だ。今回は熱いゲーム内容をチェック！　ちなみに次号D16では体験版を収録。刮目して待つべし！

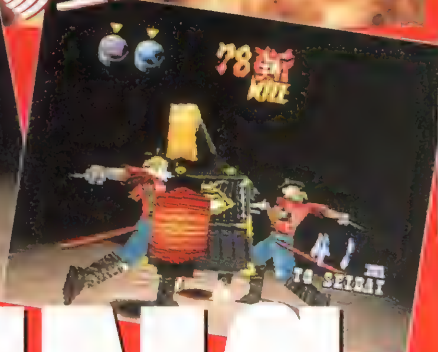
RISING ZAN ライジング・ザン THE SAMURAI GUNMAN	
3/25 ACT	▶¥5,800 ▶ウエップシステム
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

銃と刀でなみいる敵をなぎ倒す!! 痛快無比の3D・ACTだ!!

立ちはだかる敵は豪快な必殺技でなぎ倒し、待ち受けるワナは華麗なアクションで突破する！　『ライジング・ザン』は、そんな壮快感あるゲーム展開が魅力の３Ｄ・ＡＣＴだ。西部劇の雰囲気に日本文化を合わせた奇抜な設定や、プレイヤーのド肝を抜く大胆な演出など、このゲームには未体験の楽しさが満載！　一度遊んだらやめられない、強烈な魅力にあふれているぞ!!

次号D16、体験版堂々参上!







▲銃と刀を使い分けながら戦う独特のアクションが魅力だ。

RISING ZAN

ライジング・ザン

THE SAMURAI GUNMAN

『ZAN』の熱いゲーム内容をチェック!!



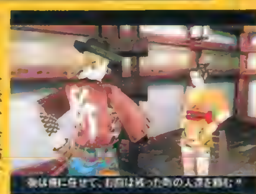
「ライジング・ザン」の主人公は、銃と刀を使って戦う俺流戦闘術「生涯無敵流」を極めた若きヒーロー「斬」。ゲームの物語では、ジパングでの厳しい修業を終えて故郷の街に戻ってきた斬と、彼の故郷を襲った虐殺武闘団「邪火龍（ジャッカル）」との壮絶な戦いが描かれている。ここでは主人公の斬と、彼をサポートする主要キャラ「初音」の紹介を交えつつ、ゲームのメインになる要素をピックアップ！

CHECK POINT 1 西部劇＋時代劇！魂をゆさぶる痛快活劇!!

占拠された街を解放したり、暴走列車を食い止めたりといった西部劇のお約束的展開＋時代劇さながらの殺陣を交えた痛快なストーリーが大きな魅力。斬の活躍にも期待だ！



◀斬に負けず劣らずの強烈な個性を持つ敵キャラたちも、物語を盛り上げる



▶ACTだが、会話シーンはふんだんにある。

無敵のサムライガンマン 斬（ザン）

重傷のところをスズキという老人に助けられ、彼のもとで刀術の修行を始める。そして厳しい修行の末、独自の流派「生涯無敵流」を開眼した。

CHECK POINT 2 超爽快、超奇抜！「スーパーセクシィアクション」

生涯無敵流の使い手である斬は、数多くの必殺技と特殊なアクションを修得している。これらのアクションを駆使して、手強い敵やワナを打ち破っていこう！



▶刀を振って周囲の敵を斬り捨てる必殺技。必殺技は特殊なコマンドで繰り出せる。



▶プロペラのように刀を回転させて、宙に浮くアクション。当然、敵も攻撃できる。

CHECK POINT 3 ビックリ仰天の趣向が盛り込まれたステージの数々



▲巨大なツッパリロボ。全ボタン連打でツッパリ勝負！

斬と邪火龍の戦いが繰り広げられるステージは、いたるところにワナがある城郭や、危険な仕掛けがビッシリの暴走列車など多種多様。各ステージにはアッと驚く趣向もてんこ盛りで、プレイヤーを飽きさせないぞ。次に何が起こるかわからないドキドキが、ゲームの楽しさを引き立てるのだ。



▲人力で回転している火炎放射機。上の忍者が笑える。

師匠の孫娘 初音（はつね）

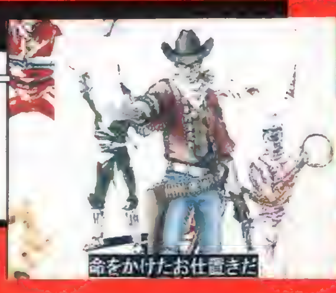
斬に刀術を教えたスズキの孫娘。一流の「くの一」として裏社会に名を馳せる実力者だ。斬に協力するためアメリカに渡ってきた。



MOVIE CHECK

主題歌つきの熱いムービー

ムービーには、影山ヒロノブ氏が歌う熱い主題歌も収録されている（CDも発売予定）。いっしょに歌えばキミもヒーロー!?





名作3D・STGが大幅にパワーアップして登場!

エースコンバット3 ACE COMBAT 3
エレクトロスフィア

シンプルな操作性と絶妙のゲームバランスで「空を飛ぶ楽しみ」を身近なものにした、『エースコンバット』シリーズの最新作がついに登場!

エースコンバット3 エレクトロスフィア	
99年予定 STG	▶価格未定 ▶ナムコ
	▶MC(2ブロック)、AC、NC、AJ

手に汗握る究極のドッグファイトを再現!



『エースコンバット3』は、前作で好評だった「空を飛ぶ爽快感」や「任務を遂行する達成感」はそのままに、プレイヤーの意志や行動がミッションやストーリーに反映されて変化していく、「マルチミッションシステム」を採用。これにより、多彩なゲーム展開が楽しめるようになっているのだ。また、舞台となる近未来を事実上支配する2つの巨大企業の存在や、プレイヤーとの関係が気になるサブキャラクターなど、ストーリー面も大幅に強化されている。



さらに、アナログコントローラの性能をフルに活用した操作性など、あらゆる面で前作を大きく上回るゲームになっているぞ。

MOVIE CHECK!

ゲームの世界観を感じさせるムービーでキーワードをチェック!

現代と未来が入りまじった世界を戦闘機が飛行するシーンに、さまざまな人物や意味深なキーワードが挿入される、疾走感あふれるムービーを収録! ストーリーに大きく関ってくると思われる「ゼネラルリソース社」や「ニューコム社」の名前とともに登場する、「ouroboros」や「coffin」といった謎のキーワード。ストーリー重視の『エースコンバット3』だけに、これらのキーワードの持つ意味が気になるところだ。

最新鋭戦闘機で大空を駆けろ!

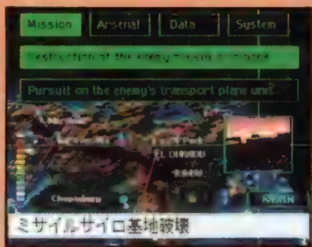


『エースコンバット3』4つの魅力を大公開！

アナログコントローラをフル活用した操作性や、プレイヤーの行動によって多彩に変化していくミッション、サブキャラクターの登場など、前作から大幅なパワーアップが図られている『エースコンバット3』。ここでは、3D・STGの完成形といえる『エースコンバット3』の魅力を4つのポイントに分けて徹底紹介していくぞ！

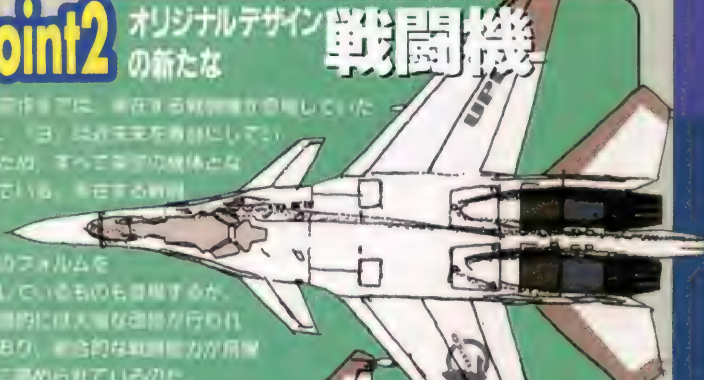
Point1 プレイヤーの意志を反映するミッション

前作でもゲーム中盤で「[illegible]」と「[illegible]」で2つの作戦が選択できたが、『エースコンバット3』では、「プレイヤーの意志や行動」がミッションの[illegible]やストーリーにダイレクトに反映されるようになっていて、[illegible]。



Point2 オリジナルデザインの新たな戦闘機

前作までは、実在する戦闘機が登場していたが、『3』は近未来を舞台にしているため、すべて架空の機体となっている。実在する戦闘機のフォルムを残しているものも登場するが、[illegible]には大幅な改修が行われており、総合的な戦闘能力が飛躍的に高められているのだ。

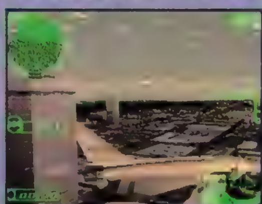




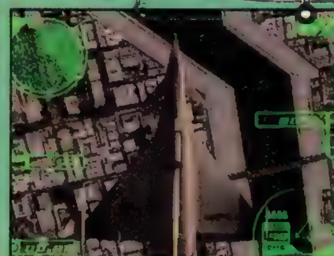
Point3 アナログ入力をフルに使った操作性

『3』では、アナログコントローラの右スティックを使用して、[illegible]の移動が可能になった。これにより、[illegible]飛行しながら地上の攻撃目標を確認するなど、よりリアルなプレイが実現したのだ。





◀▲[illegible]



Point4 2大軍事企業が台頭する近未来を舞台にくり広げられるストーリー

『エースコンバット3』のストーリーの詳細は、まだ明らかにされていないが、近未来を舞台にしていることと、「ゼネラルリソース社」と「ニューコム社」という巨大企業の存在が確認されている。近未来を支配している2つの巨大企業がストーリーに大きく関わってくることは間違いないだろう。さらに、今まで「エースコンバット」シリーズには登場しなかったサブキャラクターの存在が明らかになった。彼女らが登場することで、ストーリーの幅を大きく広げてくれるだろう。『3』ではドッグファイトだけでなく、ストーリーにも注目してみよう。

ゼネラルリソース社

巨大資本の[illegible]体として誕生した、あらゆる産業の中枢を[illegible]する多国籍企業体。企業内に、一国の保有する軍事力をはるかに上回る「[illegible]」を擁し、国家の力すら[illegible]ないほどの権力を持つ。この世界を事実上支配している企業といっても過言ではないだろう。

VS

ニューコム社

もと[illegible]企業だったが、[illegible]するゼネラルリソース社の[illegible]が[illegible]、ゼネラルリソース社を[illegible]までの存在となった。ネットワーク[illegible]などで[illegible]を上げていたが、ゼネラルリソース社[illegible]の[illegible]にも力を入れており、両社の[illegible]が高まっている。

戦いの背景には2社の対立が…？

『エースコンバット3』の世界を[illegible]する2つの巨大企業。すべての[illegible]を支配するゼネラルリソース社と、[illegible]のニューコム社は、ストーリーにどのような影響をもたらすのだろうか？

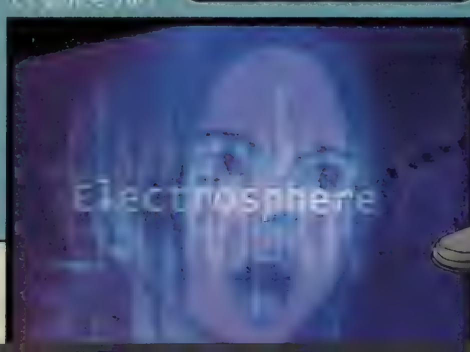


サブキャラクター FIONA

ゲームに登場するサブキャラクターであること以外、一切が不明な女性。はたして彼女は、今回の物語にどう関るのか⁉

はたして彼女は何者なのか⁉

▼彼女はストーリーにどのように関わってくるのだろうか！



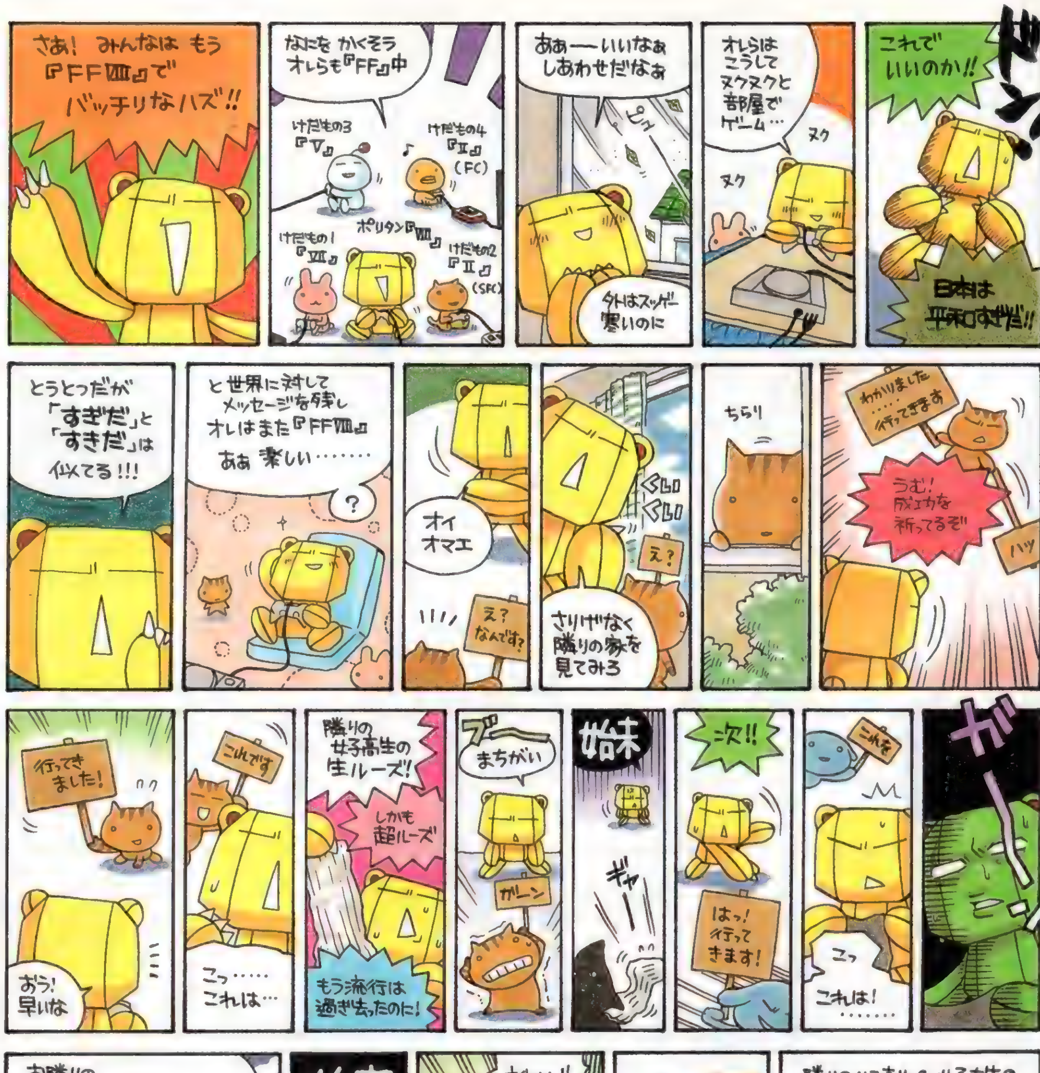


やっぱり電撃だね！「電撃」が贈るゲーム攻略本！
忍術皆伝を完全取得するワザ、お教えしよう。
マップから進行ルート紹介まで、重要情報を完全網羅！
●敵の配置までわかる忍び完全マップ
●全アイテムリスト、全敵キャラリスト
●要点&ウラワザ解説コーナー
忍術皆伝を取るための情報をすべて掲載！
立体忍者活劇
天誅
忍凱旋
公式攻略ガイド
電撃PlayStation特別編集 定価 本体950円+税
2.25
発売予定
デバイスレイン
DEVICEREIGN
公式攻略ガイド&ファンブック
3月8日
発売予定
電撃PlayStation&
電撃Dreamcast特別編集
予価 本体1,200円+税
電撃特製メモリーカード&パワーメモリー用シール付き！
「オーギュメント」を強化する、カレイドフェノムの全配列データはもちろん、
各戦闘マップを完全攻略。またファン必見！ moo氏が描く設定画を多数収録。
c 1998 Sony Music Entertainment(Japan)Inc. ©1999 Starlight Marry／Media Works Inc.
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03･5280･7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

CDの奴隷

PSの奴隷超外伝！ 心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応

やがて来る未来の自分のためだけに熱くがんばる……知恵とハガキの読者様ページ



まんが／岩瀬さとみ

CDの奴隷は本誌（電撃プレイステーション）読者ページの外伝として熱くゲームのことについて語りたい、PS及びゲーム全般にハマッてしまった貴方のための、ゲーム中心、何でもあり読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。どんな作品でもOKです。特にCGは本誌ではなくこちらにどうぞ。です。

あっという間に99号！ いえー！ そんなわけで、DPSともども今回で98号を迎えます（DPSと開始は2号からでしたから）。こんなに長く続いたのもなんといってもハガキを送ってくれる、楽しんでくれる、貴方のおかげ。感謝感激幸せイッパイなのです！

CDの奴隷はPSの奴隷と呼ばれているコーナーのパクリです(……ぺもー)。でもまあ、作ってる人間が一緒なので怒らないでね。でも最近はなんか類似品も多いので間違って買わないように注意です。さて、PSの奴隷、略して「DPSど」はゲーム誌史上最強の読者様ページですが、CDの奴隷はCD－ROM付き雑誌最強の読者様ページです。その秘密は……まだ内緒？　っていうか最強だっていうのも内緒。秘密は多い方がステキな気がするんだキミとボクとの関係は。それも内緒、コレも内緒。内緒ばっかりです。いいでしょ。

受験本番、生本番！　たっぷりじっくりヤリまくってますか？　勉強、勉強、大勉強！　それが受験生のロマァ～ンなのです。って『FFⅧ』発売直後に言うな？　ごめん。試練だよこれはきっと。「風来のシレン」。……おいおい。



◀福井県　有栖川恭さん：彼女の内面を表現するには油絵系って合っているかもしれません。



◀福島県　ヨコハマ風人さん：暗い過去も明るい現在もすべて彼を作り出している何かなわけです。



▲鳥取県　ねこ香織さん：似合いますよね。彼。なんていうか、陽気なラテン系って感じで。今回もチョコボに乗って大冒険……になるんでしょうか？



▲神奈川県　カカヲマス夫さん：ペルソナ様はカードなところもポイント高いですよね。投げつけて戦えそうです。この主人公の衣装も戦闘向けっぽいですし。



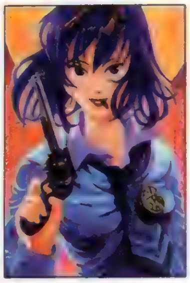
◀大阪府　ねこばかゆーのさん：どうせなら全員登場がよかったんですが。戦えますよね。みんな。



◀徳島県　青葉まいりさん：リアルユキちゃんはこんな感じでしょう。くノ一ですねぇ。ニンニン。



▲大阪府　広瀬亜理さん：なんというか……大迫力のスペクタクルって感じです。引き出す力。恋愛イベントもいいけど、それもちゃんと戦ってるからこそなのでした。



◀大阪府　タカハシヂュンさん：不二子ちゃん系です。なんというかありそうでステキです。次の人格？



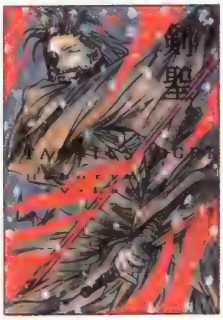
◀福岡県　人参古本さん：泣いてもツラクても駆け抜けなくてはならないときがある。ということなのでしょう。



◀大阪府　秋月桔都さん：たるの言いっぷりが賢くてちょっと不評(笑)でした。「エリー」と比較されちゃいますよね。



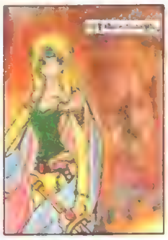
◀長野県　湖山たみさん：主人公、目立たないけどものすごい大活躍なんですよね。バリバリに戦ってます。



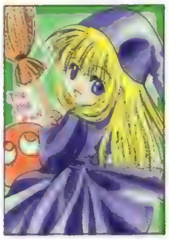
▲東京都　スティーブンさん：その腕は血にまみれ……。



▲北海道　維義志さん：発売日も決定でこれから盛り上がり？



▲奈良県　輪廻さん：冷酷っぽいんですが。



▲東京都　とるとるさん：次回作は……？



▲富山県　布施唯華さん：やりすぎ？



▲宮城県　楓来らみーさん：獣になりますか？





▲大阪府　壱子さん：この2体いいですよね。



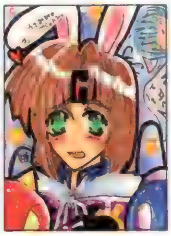
▲熊本県　電波ザル1号さん：リアルな手足。



▲兵庫県　スイカレーさん：みんなと一緒に。



▲埼玉県　すばるれいかさん：お得ですよね。



▲東京都　梅詰ケロさん：なぜうさ耳？



▲大阪府　季夏つかささん：ドキドキします。

「CDどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは増刊「CDの奴隷」本誌「PSの奴隷」「4色奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝プレゼント＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。次の決算大決定！　なんと次号2月26日発売の100号！　発表です！

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名とTEL、名前（ＰＮも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。

ゲーマーの基本

なんかね、編集部のオレのイスの下辺りに電気配線用の穴が空いてるんですよ。一応カーペットで覆われてるんだけど、たわんでるわけ。そこから……何かが出てきそうな気がしてならない。今日この頃。どうか。（廣）

う〜気になる。この穴。と気にしながらも、今回はゲーマー＝ゲームライターに最低限必要なコト、モノを細かくチェック！　前回、ゲームライターにはそれほど文章表現能力は必要じゃないと書いた。それは、ゲーム記事は基本的に「友だちに何かを話して教える」的な文章を使用すると言うことで、まあ最低限、普通に作文が書ければ十分ということになる。うん、カンタン。ゲームライターになるには作文書ければいいのか……って当然ソレで終わりじゃなかったりする(笑)。実はゲームライターはゲームをプレイして、いかにしてそのソフトを紹介するか、攻略するか、っていう分析能力が必要になる。実際にプレイしている時に欲しい表組はなんなのか？　どんな要素が紹介されていたらこのソフトを理解してもらえるのか。ユーザーの視点に立ってそういった各要素をチョイスしていく。攻略本なら全部載せればいい（それが売りになると判断すれば）だけだが、雑誌ではそうはいかない。限られた誌面でどうやって読者様にそのソフトの魅力を伝えるかが勝負になるのだ。



▲ゲームを楽しげにプレイするライターの人しかしよく見るとその目の奥にキラリと光る観察眼が……あったりなかったり……。



▲大阪府　草原風魚さん：さて、『Ⅷ』はこれ以上のドラマを見せてくれてますか？　どうでしょ。



▲熊本県　緑鳥さん：ガレキに立つ天使。きっと、彼女の足下からゼプチェンが出て来るんですよね。



▲三重県　東本夕夜さん：特攻隊長、切り込み隊長ってところでしょうか。真っ先に駆け出しそうです。



▲宮城県　NAKOさん：この２人が組んだらかなり破壊力高いですよね。まあ、１人でも強いですが。



▲岡山県　樹宮匡平さん：剣を胸の前でかまえるのがカッコヨスギです。かありいい感じですよね。



▲東京都　野々海ちなさん：弓がかなり強引な気もしますが（笑)、光に解けてく小蒔の表情が絶妙。



▲愛知県　早霧司さん：ムチャですよね彼女。

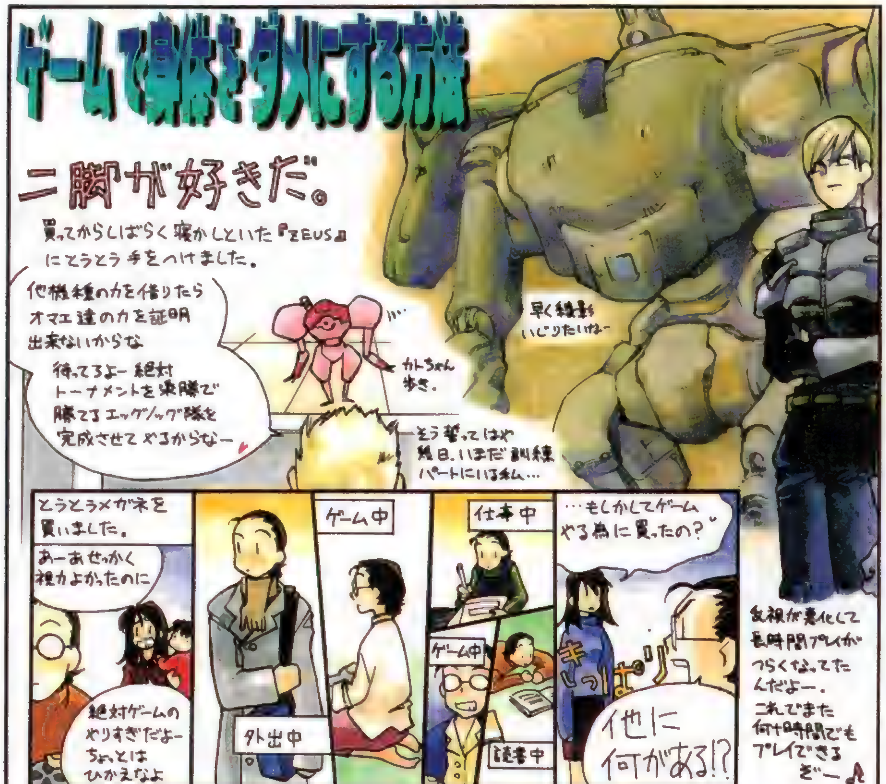


◀静岡県　スピッツ犬さん：仲良さげでいい感じです。曲がってる……。

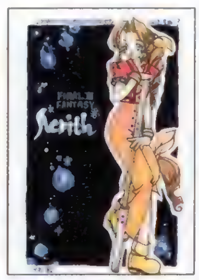


◀青森県　くめた夏緒さん：そして乗り越えてなお、楽しまないといけません。楽しくないと……ですよね。

ゲームで身体をダメにする方法



イラスト＆文：祥人・男前です。マジで。この調子でTVモニターも購入しては？



◀大阪府　キノピコンさん：出ないようです。仕方ないですよ。ぐすん。



◀東京都　ばらスィーさん：ヒトコイシクテ〜。みんなそんな感じです。

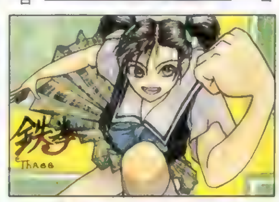


◀茨城県　小見幸子さん＆水鶏さん：合作は新PNで登録されます。5Pです。



◀東京都　瀬都葵となさん：猫いてヒヨコいて。飛び出せケダモノくんです。





▲愛知県　綾上つしろうさん：ガチコーンって感じのシャオユウ。制服も○。

◀東京都　山師さん：うろつかないといけませんね。それにしても獣多いです。

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指して下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象賞品●（１：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（２：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（３：奴隷シール：採用された人ほとんどがもらえる奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

ど奴隷

D15タイトル曲歌詞です。「卒業したらどうするのって聞かれて　しばらく遊ぶよって軽く答えたら　一瞬何だか悲しい感じで　いいなと小さく呟いた　彼女の家はちょっと厳しいみたいで　スグに頑張らないとって笑っているけど　うらやましそうな素振りも見せずに　普通のことだから　しょうがないよね　※何となく…時間が過ぎていく　仕事してTV見てゲームして　思い出せ毎日を瞬間で巻き戻せ　役に立つ何かが助けてくれる※　イロイロたくさん考えてみたって　その時にならなきゃ答えはわからない　ダラダラと過ごす無駄な日々でさ、

◀福岡県　フィンガー5さん：輪廻で運命な物語です。



◀神奈川県　理理風朱さん：やはり、仲間たちのお話に？



◀茨城県　小見幸子さん&水鶏さん：男の生き様を見せてます。



◀茨城県　R!!さん：てんねんウサギはきっとまき散らすんですね。モノを。



◀東京都　水乃さん：ロマーン！　ガミガミ魔王はかなりいい味だしてますよね。特にアニメで。なんていうか、男気っていうかなんていうか。カッコイイですよ。いじっぱりですし。だからこそ、ピエトロの素直さに憧れてるのかもしれませんけど。あんなに天才なんですけどねぇ。



◀茨城県　高永かつきさん：ムギュって感じです。2人がかり？



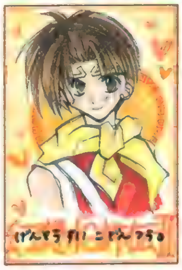
◀鹿児島県　猫ノ都りとるさん：髪の毛こんなにブワッってなるんですね



◀徳島県　宇海遊さん：たくさん出ますけどまとまってますから。



◀静岡県　楓嬉さん：中華マーク似合いますよね。スゴク。



◀群馬県　晴亜さん：それほど変じゃないでしょう。くっつけてあげてください。ラブラブと。



◀福島県　ヨコハマ風人さん：「VII」キャラ大活躍ですよね。CFもセフィロスでしたし。



◀群馬県　沢瀬ゆうさん：立ち姿スラッと見目麗しく。PS版ではどんな活躍をしてくれるんでしょう？



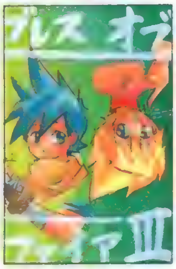
◀愛知県　ボンさん：ティファの髪の上げ方は今風でカッコイイです。イルカですからね、いつも。



◀東京都　野々海ちなさん：なんだかスズがいい感じです。猫っぽいっていうか。ちょこんって。



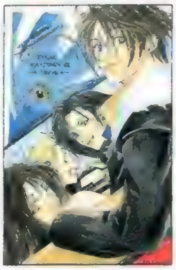
◀静岡県　裕一さん：可愛い彼らも勇ましい彼らも釣りする彼らもみんな、冒険の1ページなワケです。



◀静岡県　裕一さん：見た目はPSエンジンで地味目だけど楽しめますよね。長い間。くり返し。



◀鳥取県　ねこ香織さん：こんなに明るい顔で車に乗ったりするんでしょうかねぇ？　乗るといいですねぇ。



◀茨城県　小見幸子さん&水鶏さん：全部自分ですからね。彼女も難儀な青春です。戦わないと。



キャラクターのこと♥

今年はあまり雪が降りませんねぇ〜。夜、街がしーんとするあの雰囲気が好きなんです。（う）

昔、噂に聞いたPSに「センチ」が移植されるという話。一体どうしたのでしょう？　やはり噂は噂だったのでしょうか……（涙）。しかし、続編の発売が決定したので良しとしましょう（ハードは未定ですが）。また、登場するキャラも同じということなので、ちょっと安心。まぁ、あれだけキャラの立ったゲームなので当然といえばそのとおりなんですが（笑）。ストーリーも続きになるらしいですけど、ちょっと気になりますね。個人的には真奈美ちゃんがいればオッケーなんですが……いや、千恵と美由紀と若菜と……全部か。



▲大阪府　クラゲ2号さん：いいヤツですし。



▲徳島県　長尾叶矢さん：フェニュゥなエリー。



▲栃木県　庵屋さん：髪の毛凄そうです。



▲宮城県　鈴音りんさん：白バック似合います。

◀岡山県　樹宮匡平さん：彼女の未来を見てみたい気がします。いい女になるんでしょうねぇ。



CGでバッチリ!

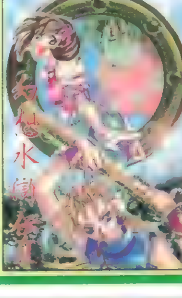
なんていうか、今回はCGの出力について。大変なんだよねぇ。プリントアウトって。時間かかるし。ね。　（魔）

コンピュータで描いた絵は当然、コンピュータでしか見れません。が、プリンターで紙に出力すれば、あら不思議。お茶の間であっさり楽しめるようになります。写真のように何枚でも出力できるのが魅力ですね。でと、最近は超美麗な出力が可能なプリンターが安くなりました。ホンの10年前にはモニターに表示されたモノ（例えば文字など）と同じ大きさのモノが出力されただけで感動だったのに。現在、素人用としてはエプソンのインクジェットプリンターが全ての面（経済的、機能的）でお薦め。SPEEDの宣伝してるカラリオね。出力の綺麗さだけならアルプスのMDシリーズもいけてるんだけどねぇ……。



◀岩手県　東山不敗さん：グランドの質感もばっちりです。

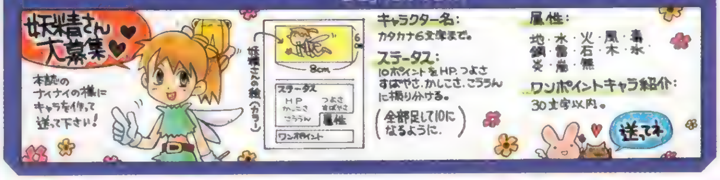
▼神奈川県　佐伯マサメさん：ナナミの元気っぷりが◯なのです。



妖精さんまだまだ大募集

謎の企画、妖精さんは引き続き募集中です。近い将来きっと、かなり楽しくなるハズなので、ガンガン送るベシ！（魔）

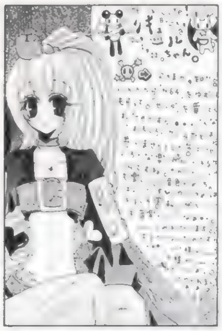
あなたオリジナルの妖精さんを下の規程にそって考えて下さい。この妖精さんがどこでどうなってどゅわわーんとなるかはまだ内緒。悪いようにはいたしません（きっと）。妖精さんはねぇ……寝ている間にきっと良いことをしてくれるんです。あて先は通常と同じ「CDど」だけでOK。



ど奴隷

えきっと自分を癒してくれるハズ　※部分くり返し」：そしてクイズBGMです。「見なよアレがゲームバカ　徹夜でゲームは当たり前　食費削ってゲームして　EDにたどり着き　笑みを浮かべて眠るのさ　ホホホーイホホーイ　ゲームバカ　ホホホーイホホーイ　ゲームバカ　ホホホーイホホーイ　ゲームバカ」：ちなみに付録CDのトラック2がクイズBGM、トラック3がタイトル曲です。トラックを指定すれば通常のCDプレイヤーで鳴らすことも可能です。こりゃステキ。

昨年秋の連ドラは、主だったものは全部見た。！話だけ。そして今年１月の新作ドラマも、主だったものはほぼ全部見た。２話まで。基本的にビデオに撮って見るワケですが、いくつかを除いて第３話も録画した。が、見ていない。そして、今、何話をやっているのかわからない。まぁ、ここまでですかね。続きを見る気は起きません。何度も言うようですが、週に１話づつ見るなんてチマチマしたことが出来ないんですね。アニメにいたってはもう見ようともせず、最初からビデオ待ち。この性分は、治らないようだ。（ほ）


▲新潟県　藤苺らえるさん：いや、良くできてますよね。３ＤＲＰＧではすごいデキです。


▲愛知県　ユウスケさん：体験版には……やられちゃいますよね。欲しくなります。

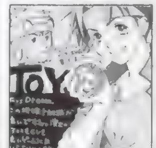

▲新潟県　RATAさん：何もしてないのに怒るからイングリド先生なのです（笑）。その愛を乗り越えてこそ！　錬金術師。

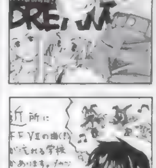

▲宮城県　楓来らみーさん：ハガキは心の汗なのです。たっぷり描けば、きっといつかは報われるはずです。

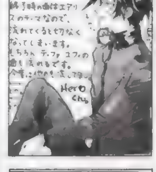

▲青森県　くめた夏緒さん：なんといってもサービス満点ですからね。きっと、ＰＳオリジナル要素満点なのです。



まんが：千葉県　トピー01（そうかぁ……１年戦争ってことは……敵に塩を送らないと）


◀東京都　山師さん：地味なのが好きな人にはたまらないことでしょう。本当に。コツコツとアイテム作りまっせぇ〜。


◀鹿児島県　サイケJJさん：ありますよね。突然流れる、いつも聞いてるあの曲。ゲームの曲って覚えてますから、身体が。


◀山口県　霧葉みしでぃあさん：すみません。それは誤動作ではなく『ペルソナ２』の宣伝なのでした。おさわがせしました。


◀富山県　布施唯華さん：ＰＳ出ますよ。ばっちり。ということで、びっくりした方にはごめんなさいなのでした。

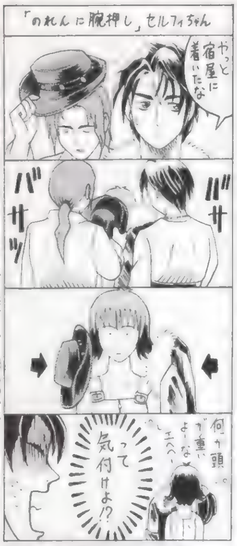

▶千葉県　かゆ×うまさん：ＴＶゲーム用として良くできてます。



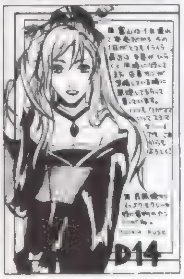
しかし……今号でＤＰＳは99号。つまり、99冊本を作ったってワケで……なんとなくスゴイです。あっという間だったなぁ……この４年間。なんだか、ものすごいスピードだった気がします。ゲーム業界の常識もメチャクチャ変わったし。そんな中、ＤＰＳが世界最強のＰＳ専門誌（マジで）として100号を向かえられそうなのはめでたい限り。４年前は誰も予想しなかったもんなぁ。というか、作っているオレも予想不可能だったからな（笑）。まあ、今後もコレに慢心せず、精進していかないとね。くわばらくわばら。（魔）

ど奴隷 DOREIPS

最近のオレ。何というか、あまりの忙しさに窒息気味。それもこれも100号がいけないのです。まあでも100号はねぇ……アレもアレもしないといけないからねぇ。しかし……やってもやっても終わらないなぁ 得意のエロ話もイマイチノリが悪いぜ！ ヘイ！ あ、そういえば、バンダイさんからもらったワンダースワンでやってるPZG「GUNPEI」かなり上達しました。か、20万点に届きません。オレの限界はこんなモンなのかなぁ……。それにしても「GUNPEI」おもしろいなぁ。これだけのためにワンダースワン購入もOKだ。（魔）



まんが／宮崎県 秋山たつみ（まぁ、あまりにも不自然ですからね、あのハネ）



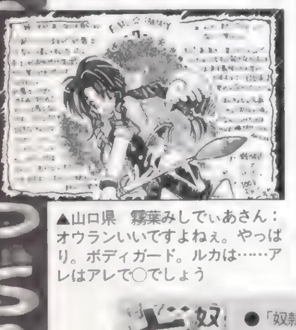
◀富山県 布施唯華さん：本屋さんと仲良くしておくといいですよね



◀東京都 篠官かりんさん：というか買いたくなりません？ ソフト



◀東京都 D・Gさん：がんがん役に立ててください いいですよぉ



▲山口県 霧葉みしでぃあさん：オウランいいですよねぇ。やっぱり。ボディガード。ルカは……アレはアレで◯でしょう

Nights of Knights 外伝

増刊恒例のナイナイ外伝です。コレまでのクエストで惜しくも掲載されなかったキャラを一挙大紹介です！ このナイナイはしめ切りのある関係上、ボツになるとそれまで……とはいっても、気合い入りまくりのたくさんのキャラたち。まだまだあるんです。このゲームの参加方法は本誌（次号発売は2月26日）を見て下さい。（魔）

しかし……本誌で紹介しているハガキ以外にまだまだこんなにステキなキャラが……しかもこれ以外にもまだ、あります。実は。どうにかしないとと考えているのですが、いい考えが浮かびません。コレ以上ハガキを小さくは出来ないしね。奴隷の中でもさらに限界にチャレンジしちゃってるからね、このページ。トホホ。



▲長崎県 高野亮さん：邪魔しなくても…… 乙女心？



◀山口県 葵咲良さん：狙われてるんですかねぇ…… ドキドキ。



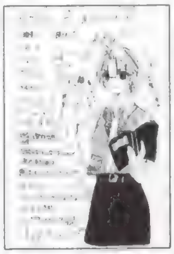
◀新潟県 藤苺らえるさん：MAP付きなのでわかりやすいのでした。



◀北海道 楠アユムさん：髪の毛で針治療。怖いような気持ちいいような。



◀大阪府 ゲーム一家さん：首がスポンは……怖すぎデス。



◀神奈川県 エノキさん：運動も大事ですよね。本当に。



◀埼玉県 宮夢るなさん：妖精の方がラクじゃないんでしょうかねぇ？



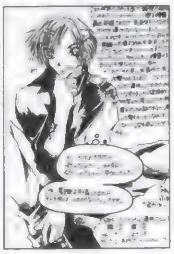
◀大阪府 氏神織人さん：スライムだけど翼付き。ふよふよ。



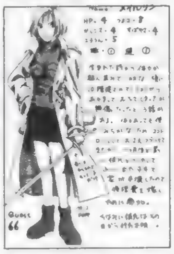
◀大阪府 平井孝臣さん：猫は好奇心強いですから。



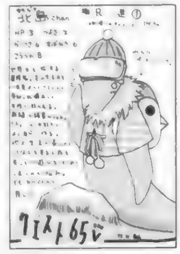
◀大阪府 るい子さん：上手く使えばそんな能力も見事です。



◀岩手県 水月稜さん：意識の共鳴の先にあるのは？



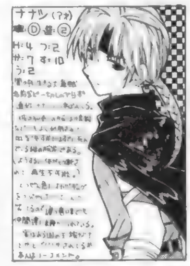
◀東京都 亀屋江森さん：ムチャですね。力でバパンバンです。



◀岩手県 蓑葉圭汰さん：シチューが好きなのはステキです



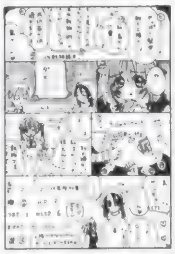
◀神奈川県 龍花月さん：何で変えられちゃったんでしょうかねぇ？



◀茨城県 小見幸子さん：突然オヤジギャグって…… 怖すぎデス



◀埼玉県 睦月琳華さん：誰かが作ったんですよね 泣いてます



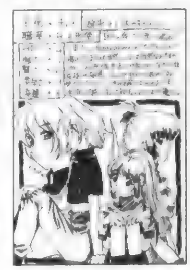
◀神奈川県 ユドウフさん：このロリコンって……（笑）



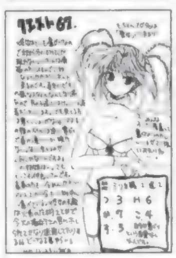
◀東京都 樹村Sさん：一か八かで生きてみるのも面白いモノです。



◀山口県 葵咲良さん：おばあちゃん？ 確かにサギでしょう



◀長崎県 高野亮さん：かなり似た者同士というか……



◀福岡県 いちがやまみさん：でも……雪女じゃないんですね



◀福岡県 リンチンチンさん：強引に逃げ出せないんですかねぇ？



◀青森県 深海花乃さん：誤殺はマズイでしょう 殺すのは



◀宮城県 だくてんまるさん：人のいい、気のいいヤツなのです。



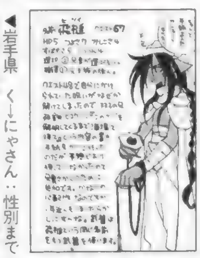
◀神奈川県 サバトさん：お腹はちょっと……。恥ずかしいっていうか。



◀静岡県 田辺枝真さん：片ヒゲはファッションと言えるんでしょうか？



◀岩手県 く〜にゃさん：性別まで秘密ですか。ということは……



◀群馬県 次郎さん：「手紙読んだかにゃー」は可愛いですね

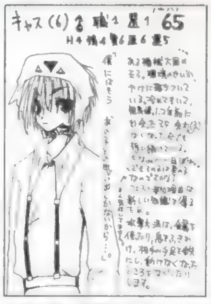
ど奴隷 DOREIPS

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！ ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。傾向としてとんでもない体験や友だちのHなウワサ、ハカなことをした話などが多かったりします まあ、おもしろおかしくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！ 文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！ なのでした。

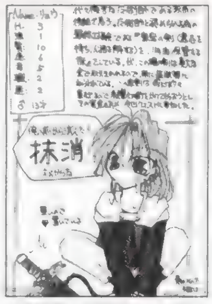
今号で体験版が収録されている「ポケットムームー」はなかなかおもしろい。数多くのミニゲームが遊べるというのもなかなか良いが、やはり「お金を貯めて自分だけの遊園地を作る」というのが、私にとって魅力のある部分です。そのためには、ミニゲームで点数（お金）を稼がなくてはいけないのですが、ミニゲーム好きの編集の宮田さんにポケステを渡しておけば、アッという間にお金を稼いでくれそうですし（笑）（……自分でしろよ）。ただ、残念なのはムームー星人のゲームが少ないことでしょうか……ムームー！　（う）



▲新潟県　相良屋鳴子さん：10歳くらいまでの育った環境って大事ですからね。



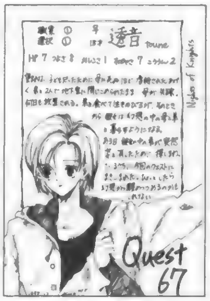
▲埼玉県　裏屋圭介さん：なぜ……男の子なのでしょう？　そういう風習？



▲東京都　旭岡硝さん：剣は重いですからねぇ。とにかく。持ち歩くだけでＨＰ減。



▲埼玉県　旅人さん：金属バットだとかなり殺傷能力高そうなんですが。



▲東京都　魚野弓弦さん：シビアな現実。生き続ける記憶。立ち直れるのでしょうか？



▲愛知県　弥叉葵さん：オラわくわくスルだ！　の女の子版でしょうか？



◀愛媛県　天海十流さん：無くしちゃいけないモノだったのでしょうか？



◀大阪府　水上陽平さん：マッピングして調べ尽くしてから。大事です。



◀愛媛県　天海十流さん：不老不死は……キビシイですよね。周りと比べるし。



◀長崎県　ジョーさん：変な人形にやられるのは……悲しい感じですよね。



◀東京都　アウーさん：楽しそうですよね。イヒャヒャ。ドカーンって。



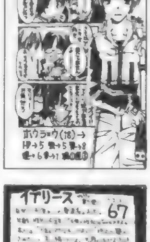
◀大阪府　パラノイアさん：思いだし泣きとかしちゃうワケですね。陽気なのに。



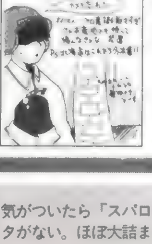
◀新潟県　神喰呼久さん：耳が翼でも……飛べませんよね。基本的には小さすぎて。



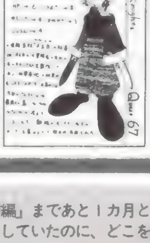
◀新潟県　相良屋鳴子さん：自分の力に恐怖しちゃったのですね。かなり



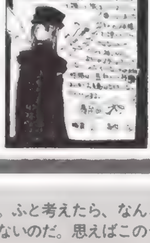
◀青森県　くめた夏緒さん：女好きに決まってますよ！　そりゃそうです。



◀北海道　古川緋色さん：カメラマンカメラ無くてはタダの人より弱い



◀岐阜県　大神らんぷうさん：会社から派遣。プロっぽいですよね。どうしたって。



◀山口県　剣堵也さん：言い張っているのかどうかは行動でわかるでしょう。
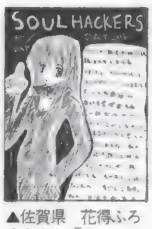


◀福島県　有澤タツミさん：ガンバってます。お願いします。



◀山形県　週末の怪人さん：エロっぽいや、色っぽいですよね。



まんが／東京都　渡会永二（そして仲間になるわけですね、運命の）
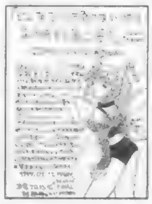


▲佐賀県　花得ふろぐさん：「ペルソナ2」でした。



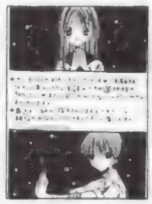
▲北海道　伊山椎さん：なんだかスゴクうらやましいような。ステキな夜を過ごしている気がします。



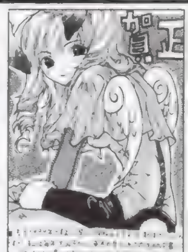
▲東京都　亀屋江森さん：暴れないのが大和撫子ですから。



▲青森県　深海花乃さん：ガンバッテくださいね。本当。



▲東京都　キューピィさん：紙で切ると治りにくいんです。



◀愛知県　メタルうさぎさん：楽しいですよね　そういう自分の記録。

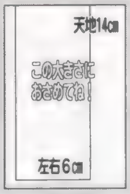


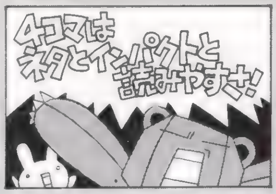
気がついたら「スパロボF完結編」まであと1カ月とちょっと。ふと考えたら、なんと「F」を終わらせてないではないか。と、思って続きでもやろうと思ったら、なんとデータがない。ほぼ大詰までプレイしていたのに、どこを探してもないのだ。思えばこのシリーズ、いつもデータで泣いている。「〜S」と「新〜」のときはデータが飛び、今度はメモリーカードごとなくなりおった。なんか、呪いでもかかってるんじゃないだろうか。「完結編」のときは、どんなことが起こるのだろうか心配です。　（ほ）

旅行に行きたいけど、そんな暇もない……しょうがないので時刻表を見て予定を立ててみました。当然のようにさらに空しくなってしまいました……(涙)。子供の頃はこれで行った気分になり、ワクワクしたものです。まぁ、このおかげで遠くに取材へ出ても、時刻表さえあればすぐ予定が立てられるようにはなりましたが(笑)。どうでもいいけど、今度登場する700系のぞみ号は、あまり格好よくないですねぇ〜。500系の方が6倍ぐらい(?)ましな気がします。500系の、あの必要以上に「尖った」フォルムは好きです。 (う)

お笑い4コマ劇場

北海道札幌魚介類うまいね支部



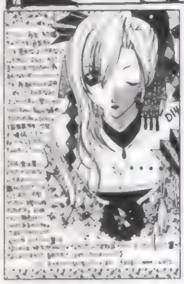


DPSど、及びCDどはゲーム専門誌最強の4コマ掲載誌です(自称)。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。本誌や、付録攻略ステーションSPでスゴイことに! (隅)

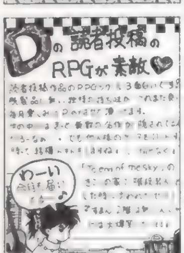
4コママンガ(いや、3コマでも2コマでもOKなんですが)随時大募集中! 例のように、ハガキ(1枚1作品)に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。ナイスな作品はPSの奴隷、CDの奴隷毎ページ隅に輝きます。しかもその場合はイラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の採用商品券もプレゼント! 一発ネタは早い者勝ち!



まんが/秋田県 ぞう(昔をよく知っている人だけがそう思ったり思わなかったり):イラスト/田中まさし・岩瀬さとみ



◀福島県 ユズコさん:早めに本屋さんでご購入下さい。お願いいたします。



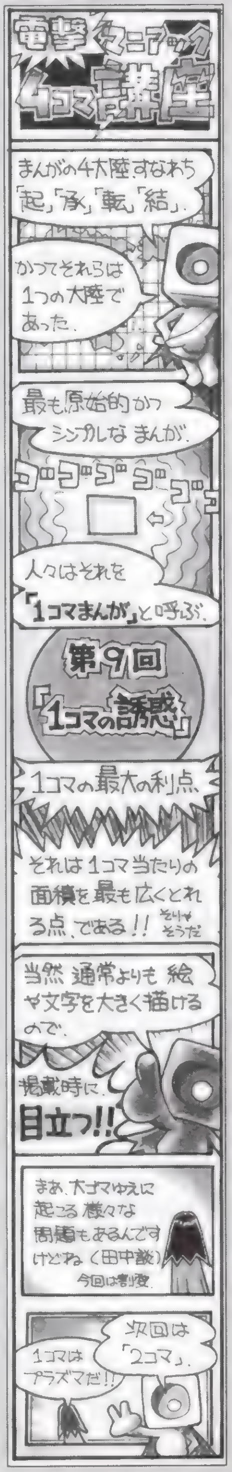
◀山梨県 ゆきこさん:楽しいですよね。『落ちゲー』の作品とかも。



◀千葉県 王華さん:クイズ、毎回、正解者多数だったりします。

▼埼玉県 ハーフ=ビレッジさん:自分がされてうれしいことをする。これって基本ですよね。素直に喜べますから。







◀滋賀県 茅瀬サツキさん:というか、ヤツはかなりわからず屋さんですよね。ちゃんと話聞けっつーの。と思いませんか?



◀神奈川県 篠原唯さん:ダサイのですか……。伸ばすと。ジョォ────イ。女医。さわやかジョイ、短い方があれな気が……。



◀岐阜県 宮崎淳さん:確かに……というか食べて回復してねって感じ(笑)。投げ合うとケチャップだらけに……。



◀埼玉県 弁慶さん:というか、そのまま倒れていって、しまいには何百人の血と汗と涙の結晶な、巨大ドミノ倒しにつながって行くわけですね。



◀埼玉県 風珀さん:ポケチュウ……なんというか、チュウの部分は一体どこからやってきたのでしょう(笑)? 謎です。



◀愛媛県 如月二月さん:TBS系列の日曜夜9時放送のドラマって感じです。人生いろいろあるよねって感じの。いい脇役多数出演中。



◀大阪府 水上陽平さん:そうやって人はみなオヤジギャグの誘惑から逃れるように生きているわけです。言いたいんですよね。みんな。



◀新潟県 RATAさん:スゴイ説明だけど、渦巻きはかなり本気っぽくてダメな感じです。全自動洗濯機付きドリキャス。回りそう。



◀愛媛県 むにゃんさん:そうやって近郊農村の無農薬野菜を食べて作った有機地鶏の販売が彼の商売の最大の売りです(ウソです)。



◀新潟県 彩秘キョウコさん:まあ、ソレが一番分かりやすいですよね。なんていうか、使い魔的には。御主人様の命令にはどんなところでも舐めます。



◀大阪府 クラゲ2号さん:生温かいのヤデスよね。スゴク。重さは何とかなったとしても……ってそれをマルーに……ヒドイ。



◀愛知県 ユウスケさん:こうして、またマテリア(穴包丁第二弾! ガンブレード包丁)が売れてしまうわけですね。



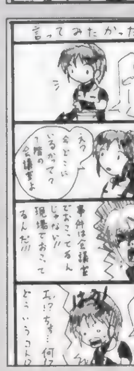
◀埼玉県 琵琶果林さん:そうやって108人の仲間の謎をひとつづつ明かしていくのですね。いますからね。どこかで見たような人……たくさん。



◀福岡県 リンチンチンさん:というか、なぜ、この2人が……さらになぜ、ダンにキンニクマン系のコダワリがあるのか? 謎です。



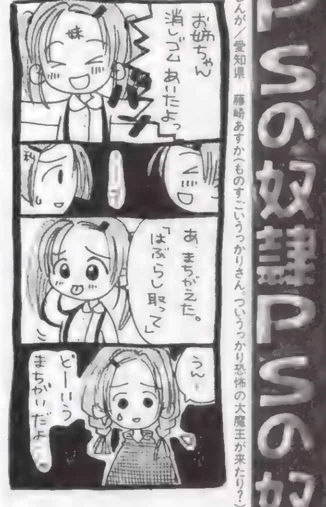
◀神奈川県 走馬あづみさん:スゴクキレイにまとめられている退職届なんでしょう。もはやコレは芸術に近い! とか。いじめ(笑)。



◀東京都 渡会永二さん:どういうコトなんや! とつい、偽大阪弁で叫んでしまうぐらい、大変こんなコト言われた日にゃ……。

さて、この号が出ている頃は終わってますが、もうすぐ例の冬のイベントです。あ、ワンフェスのことです。昨年の夏頃から趣味嗜好に大幅な変化があったので、今回はおもちゃを中心に回る予定です。ただ、今年は1人で行くことになりそうなので、チト寂しいです。1人でいると歯止めが効かなくなる可能性がありますし。前回のWCCがそうでしたから。それにしても、おもちゃで遊ぶことがこれだけ楽くなるとは意外でしたね。年を取るかわりに、精神年齢は下がっているようで我ながら心配です。 (ほ)

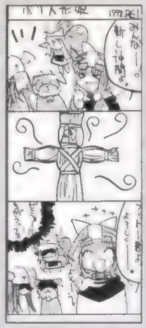
●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！　：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は０枚！　数字は9910でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが該当したハガキはありませんでした。ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません……なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてください、封書で送るときも１枚毎に書いてね！



まんが／愛知県　藤崎あすか（ものすごいうっかりさん。ついうっかり恐怖の大魔王が来たり？）


◀大分県　へいほうさん：できるわけナイですが、よくこう考えることはあります　レイズ


◀神奈川県　仲十泉さん：とりあえず、イロイロしてみたいお年頃？


◀宮城県　玲さん：微妙というかかなり違うというか、しかも納豆入り

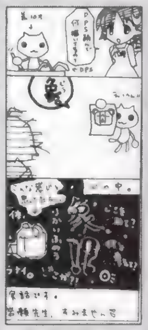

◀三重県　神代奈月さん：まあ、ソレもアリでしょう。野球はいろいろあります。


◀北海道　まゆまゆさん：一休さんのようにアッという間に良い考えが！


◀広島県　暁紗羅さん：くくりはまあ、ソレで良いとしても、秘密のつながりすぎ。


◀群馬県　リジュさん：似てますね。と言うことで、父はゴクウに決定


◀大阪府　吉井ヒメさん：気のせい。だってカエルにして殺さないようにしてるなんて……


◀福井県　カルマさん：まあ、象に見えなくも……というか見えません(笑)


◀栃木県　ぐなぐなさん：巨大化すればきっと……アレも大きくなるし……

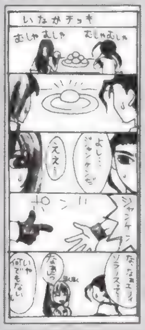

◀岐阜県　田中将司さん：つながっていく全て。こうして、ボクラもハンドインハンド。


◀福岡県　リンチンチンさん：なんて……まあ、コイツも子供だから仕方ないですね。残酷。


◀愛知県　名古屋の妹さん：そうして、人は強くなるというか、犠牲の上に何かがあっていうか


◀愛知県　藤崎あすかさん：パンダ……ではないです。とお伝え下さい。


◀滋賀県　こちうりさん：あまりにもベタベタなのですが、カボチャが……(笑)。


◀秋田県　ぞうさん：きっと、万能だ！　無敵だ！　っていう2言葉共に覚えたんですよ。


◀新潟県　RATAさん：編集部にはトッポジージョのそっくりさんが2人います。


◀宮城県　NAKOさん：そうですね、もっと一般常識は違っていても……。


◀北海道　ふれあさん：そして少年は真実を求めてヤリまくりの旅に！


◀宮城県　白河風華さん：実はハゲで、あれで髪の毛を止めてるんです(笑)


◀北海道　ネコ道さん：そうやって絆は深まるハズなんですけど……。


◀秋田県　ぞうさん：出てくるあんたもあんたじゃぁ！　と突っ込みたくなります。

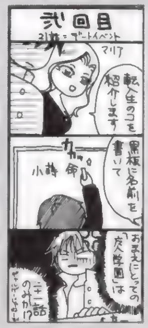

◀福岡県　いちがやまみさん：というか、彼は当然それ位します。じゃないと……生活が。


◀埼玉県　風珀さん：いいですね。暖かいのはでないと乗ってられません。

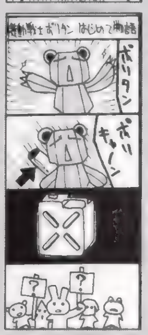

◀富山県　いわきゆーしさん：そうやって自ら婚期を遅らして行くわけですね、


◀神奈川県　野村はーつさん：くすす　毒舌リノアさん　くすくす。毒舌。


◀大阪府　柚木香野さん：うわっー怖い　というか怪談でよく使われるタイプのオチ。

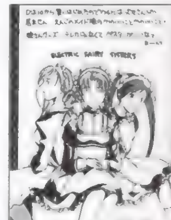

◀東京都　サチキングさん：ギャルゲーなのかも知れません　ソレはソレで良し。


◀新潟県　ハチさん：どうしても対応遅れますよね　若者じゃないですし。


◀神奈川県　想刻さん：わかりやすいのですが、ホワイトベースの立場は？


◀愛知県　北原健光さん：赤似合いますから。彼女、まだ現役？


◀三重県　乙坂君比古さん：かわいいの多いですよね。いい感じです。


◀京都府　十六夜さん：名前はコラムで順次発表というかなんというか……

▼群馬県　のみねこさん：確かにかなりセガ。グルグルしちゃってますねぇ　ドリキャスのイメージキャラに……ならないですね



なんか知らない間にイロイロと支払ってるらしい　オレ。カードの明細表をよく見ていたら謎のパソコン通信に毎月２千円……あ、昔、仕事で必要で入会したんだっけ……　ログインしたの２回くらいだよなぁ……って５年くらい前から？　ガーン。もったいない。あ、でも解約しようにもパスワードどころかＩＤまで忘れちゃった……。もう手続き用紙もないなぁ……ヤバイ、一体オレ様はどうすればいいんだろう……電話番号もわかんないや。泣けてくるね。さてこの後オレはどうなるのでしょう？　答えは100号で　(麗)

★奴隷要注意事項：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されない場合あり）。よろしくお願いします。



まんが／福島県　有澤タツミ（とりあえず、ボーカルみたいな）

ランキング発表

570：週末の怪人
565：山師
510：のぶすけ
495：RATA
485：ごぢうり
460：水鶏
425：東本夕夜
410：TOMY
405：雛瀬ユキ、むにゃん
400：小見幸子
395：はせがわ章仁
385：柴田恭子、矢渡
380：ねこ香織

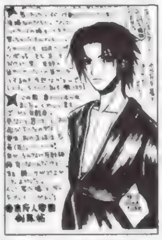
●370：祥人、●365：雨宮五月、●360：クラゲ２号、●355：田中将司、●350：佐伯マサメ、パー子、●345：如月二月、リンチンチン、●340：湖山たみ、スティーブン、●335：ちったん、●320：卯月レイヤ、●305：卯月渉、昭直利、太一、ＮＡＫＯ、●295：暮新、●290：都賀行宏、●285：Ｓ・風雅、日向ラジヲ、●280：紅月朽葉、●275：みなみ流水、●270：とりお、●265：有栖川恭、走馬あづみ、●260：いちがやまみ、●255：いわきゆーし、くめた夏緒、●245：彩軌彼方、●240：仲十泉、真宮まゆ、水上陽平、●230：哀原斑、ホルヲ、●225：北原健光、樹宮匡平、宮崎あさみ、楽柚、●215：いふじこう、布施唯華、●210：セト、山口27号、ユズコ、櫻璃、●205：緑鳥、●200：槿月子、広瀬川秋人、フォレスト、めもるん、●195：綾千、えんぜるぽーい、小島要、●190：えんぢまる、遊佐サルサ、●185：香月りん、想あたみ、ユドウフ、●180：如月龍牙、十槻久也、深野樹里、藤神哉也、●175：彪虎、●170：ゆず21号、浅薙柚椰、小林恭介、●165：霧葉みしでぃあ、十々夜、ともの、眠るカバ、パグ12匹、日野晴火、藤苺らえる、●160：ちょこぐま、パラノイア、ＭＥＧＡ－ＤＯＧ、龍百蓮、●155：朝影礼都、谷川蛍雪、天海十流、葉月ひとみ、●150：市藤にたか、カジサトコ、亀屋江森、榭村Ｓ、鯨子、ころーにゃ、哲ーPAY、天竜雨傘、英桃、日向アキラ、●145：キノピコン、SATOMI、清和日和子、高橋智子、旅人、十月若依、速瀬宵、古川緋色、●140：風天、白河風華、夏初月、杜漣司、●135：葵龍ひなき、辻槻景太、藤野ケイ、●130：麻宮透、アメ屋ジョージ、飯鋼、成瀬祥雄、ポリ子、●125：彩秘キョウコ、次郎、HAPPY、藤沢直弥、●120：ぞう、森、山田豪、●115：蒼月、明石知子、荒河カヨコ、えーる、乙坂君比古、樹塚智、牛ぎゅう、大類敦士、タカハシチュン、野々海ちな、ばらスィー



◀栃木県　マルガリータさん：申し訳ありません。買って下さい。



◀京都府　甘露夏生さん：そうしてＤの魅力に……。



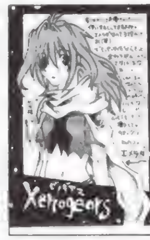
◀富山県　布施唯華さん：良かったです。軽くて。



◀愛媛県　如月二月さん：ワクワクのゲーム展開です。



◀神奈川県　小林恭介さん：そうしてＥＤを見ることなく永遠のループを……それはマズイですね。



◀静岡県　彪虎さん：そうですね。戦闘中、必殺技も。



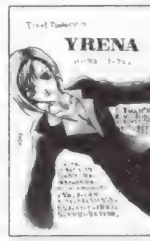
◀大阪府　スードンさん：可愛ければすべて許される？



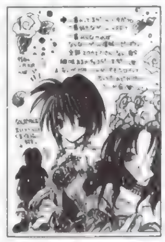
◀埼玉県　卯月レイヤさん：熱でもDPSを買うのが奴隷魂。



◀長崎県　湖山たみさん：体験版は良いところで終わりますし。



◀新潟県　RATAさん：どうなったんでしょうねぇ……。本当に。



◀山口県　霧葉みしでぃあさん：お金無いけど……やりたいです。



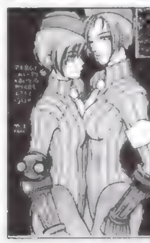
◀大阪府　秋月枯都さん：本屋さんで毎月15日近辺発売です。



◀埼玉県　Nomiさん：買ってくれる人増えると良いですねぇ。



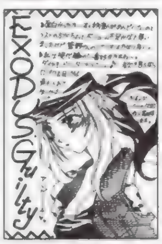
◀神奈川県　天城らみあさん：きっと今年中に発売されますよ。



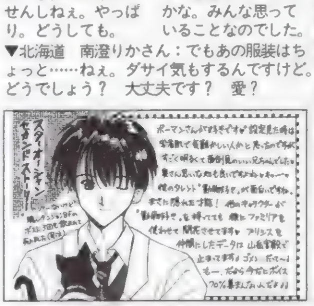
◀東京都　パー子さん：ガイル強いですよね。ムチャに。



◀滋賀県　鷹宮誠さん：自分の妄想が拡大することを祈って。



◀滋賀県　ごぢうりさん：そうですね。次回作にも期待しましょう。



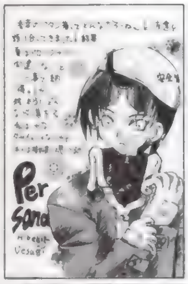




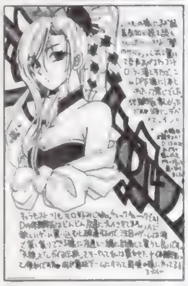
▲福島県　ユズコさん：子供にかないませんしねぇ。やっぱり。どうしても。

▲高知県　和泉さん：お金落ちてこないかな。みんな思っていることなのでした。

▼北海道　南澄りかさん：でもあの服装はちょっと……ねぇ。ダサイ気もするんですけど。どうでしょう？　大丈夫です？　愛？



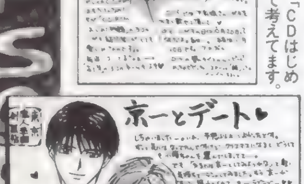
◀岡山県　樹宮匡平さん：ダサイ服っていうのも難しいですよね。想像するの。



◀福岡県　いちがやまみさん：友人とゲーム購入計画。大事ですよね。



◀愛媛県　如月二月さん：「CDはじめて」は毎回スゴクガンバって考えてます。



▲兵庫県　ブルブルさん：どうしても長時間プレイしちゃうんですよねぇ……。ある意味魔性のソフトなのでしょう。

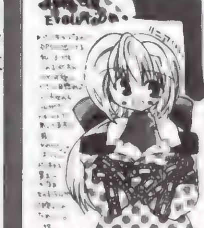
他機種でゲーム

この原稿を書く直前に、ゲーセンに行って来ました。当然やってきたゲームは……そう、『DDR』です。　（平）

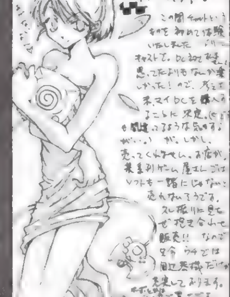
とにかく期待大のワンダースワン。「GUNPEI」がすっごく面白いです。過去、たとえばGBなら「テトリス」、ゲームギアなら「ぷよぷよ」といったように、落ちゲーは携帯ゲーム機の売り上げに大層貢献するから、同時リリースでこういう出来のいいPZGがあるってのは強みでしょう。値段も安いしね。――ただ、ちょっとタイトルがインパクト不足かな、てな気もしますが（我々のようなゲーム業界の人間には、ムチャにインパクト強いですが）。このゲームをより多くの人に遊んでもらうためにも、本体に同梱で発売、ってのがいいんじゃないかなぁとか、余計な世話まで焼いてみたり。とにかくオススメ。楽しいっすよ。



▲東京都　那由他さん：キャラ、シナリオはＯＫです。



▲宮城県　白河風華さん：ポリゴン可愛いですよね



◀富山県　藤沢直弥さん：DCでチャット……パソコンだと百倍ラクですが……。

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変　パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならＯＫにします。メインはネタで。お願い。

電撃床部ライターリスト

■魔王31才くん：超爆発バカライター。職業ムダ使い。ローンの返済が厳しいです。本当に。マジで。

■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。今は「セガラリー」？

■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。相変わらず原稿忘れてたでしょ。

■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。なんか「FFⅧ」結構楽しそうにやってるね。

■うききくん：それにしてもキミもお金ないね。大丈夫なのか？　いろいろな意味で。ねぇ？

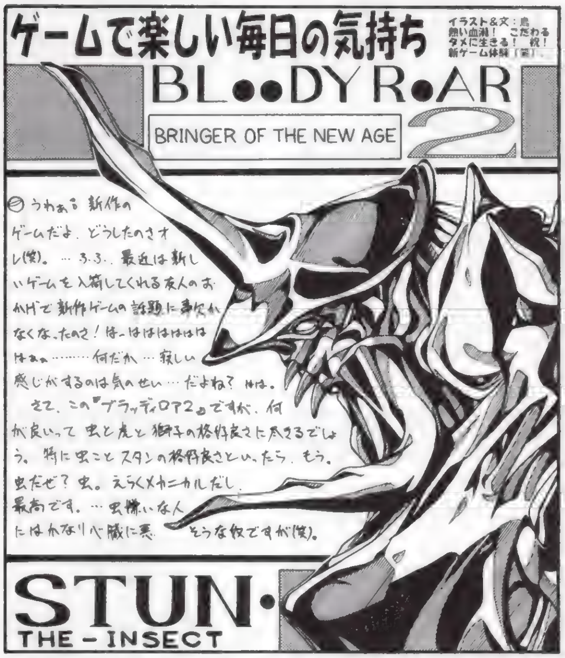
■さとちーくん：なんか、大変なんだか大変じゃないんだか、わからない感じ。スゴク。

■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。N64にもう飽きたらしい。早いよ。かなり。

■平吉くん：「DDRすぎ」少し恥ずかしいって、踊りっぷり。編集の中川さん談

ゲームで楽しい毎日の気持ち

イラスト&文：島　熱い血潮！　こだわるタメに生きる！　祝！新ゲーム体験（笑）。

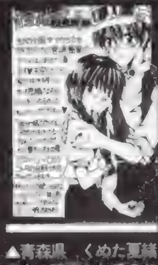


アニメのとりこ

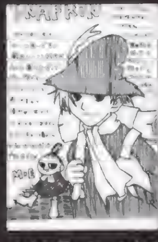
「誰にも知られずにDVD購入計画（仮）」が、かなり現実のものとなってきました。ソフトも出そろってきたし、そろそろ…。（う）

そろそろ欲しい、DVD。買う気はあるんですが、なにせ金銭面での問題が解決されておらず先送りとなっています。また、同時進行の「自宅でインターネット計画（仮）」も進んでません（涙）。まぁ、それはいいんですが（笑）。「真ゲッター」の第1巻を買ったのはいいんですが、実は2巻以降を買えてません。欲しいのですがDVDで発売されるという事実が、私にストップをかけているのです。3巻はともかく、2巻はかなり「熱い」らしいので見たいことこのうえないのですが……。どうでもいいけど、「魔法使いTai」がTVで放映されるそうで、（さ）とても楽しそうです。個人的には…「修羅の刻」（とくに幕末編）OVA化を希望します（笑）。


▲岡山県　水鶏さん：主人公しゃべりませんねぇ。しかも。

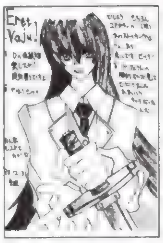

▲青森県　くめた夏緒さん：映画としてまとまってますよね。

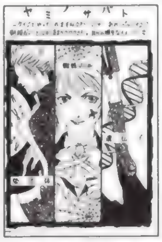

▲神奈川県　仲士泉さん：いつまでも永遠に青春なんでしょうか？


▲山口県　なっちんさん：良いですよね。キタージャラジャラ。




◀埼玉県　魔神舞夕さん：ムービーのクオリティはもう、お見事でしょう　ゲームもなかなかですし


◀長野県　朱理さん：いいですよね。「エルツ」。キャラにこだわり入りまくりで。



◀福井県　有栖川恭さん：どうでしたか？　一報は！　もうチェックしましたよね？



◀広島県　寿弥生さん：静かすぎるのもドキドキしちゃいますよね。一人きりだし。


◀群馬県　のみねこさん：彼の成長も感じとれるのがいいところです。コガハザン！
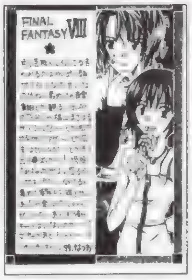


◀福島県　ユズコさん：女の先生はなぜ、ハデな格好をしてるんでしょう？　不思議です。



▲茨城県　CUSTOMさん：オーケストラですからねぇ。グッと来ます



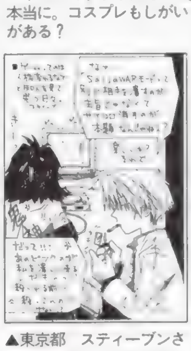
▲新潟県　RATAさん：オバカさんですけどね。ゼル。かなり。笑えます。



▲青森県　くめた夏緒さん：リアルですからねぇCG。本当に。コスプレもしがいがある？



▲神奈川県　ユドウフさん：続いてよかったです。D今年のクリスマスにも会えるハズです！　多分


▲東京都　スティーブンさん：そうやってムキになるのがこのゲーム。やりこみましょう。


▲愛知県　藤崎あすかさん：かなりムレそうですよね。パンツはブリーフ派なんでしょうか？　やっぱり


◀千葉県　ちったんさん：いい思いしてます　彼　何てったって……



◀大阪府　さんとこさん：気になったら買いです！　即です！



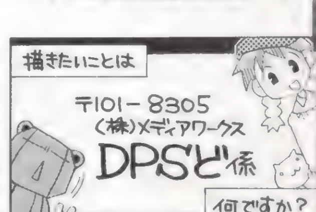
◀神奈川県　佐伯マサメさん：変な獣も多いですしね。動物園的ノリ

本当のハガキ描きを目指して!

「オレの本気の拳を喰らえっ！」スカッ！　繰り出した拳はアッサリと空を切った。こりゃ悲しい。「キサマの動きなどまるで止まっているかのようだわっ！」宿敵、白雲流鉄斎のいやらしい声が響く。そして隙だらけの身体に、ベシビシッバシッ！　三連撃！　ぐう……スサマジイ破壊力だ……。が、しかーし、オレだって超修行したんだ！　「この必殺技を喰らえ！　一日ハガキ百枚アタァーク！」ゲフゥ！「続けて、ソレを封筒でまとめ送りアターク！」ゲフゲフ……決まった　どうみてもオレの勝ちだ。そこでオレは自慢のブリーフを嗅







コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい　掲載された回数によってポイントが貯まり、オリジナルグッズをプレゼント　PSの奴隷のポイント制度は、基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）　決算（まだまだ先なのです）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるのです！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってね！

新着セーブデータ

便利で役立つセーブデータを、今回は9タイトル、合計12個収録！　このセーブデータを利用して、ゲームの新たな魅力に迫ろう!!

セーブデータの利用方法

1.希望のセーブデータを呼び出す

使用ブロック数分の空きがあるメモリーカードを本体1P側の差し込み口にセットし、「DataBase」「SaveData倉庫」「新着」の順に選択。続いて希望のデータを手順に従ってコピーしよう。

2.対応ゲームを起ち上げる

希望のデータを手持ちのメモリーカードにコピーしたら、そのセーブデータに対応するソフトを起ち上げよう。これでコピーしたデータを普通のセーブデータと同じように利用できるぞ。

注意しよう！

セーブデータを利用するには、そのデータに対応したソフトが必要だ。また、セーブデータをメモリーカードにコピーするときには、そのゲームのデータがセーブされていないメモリーカードを使おう。

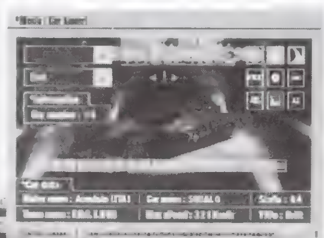
▼コンプリート　▼収録データ数：1　▼使用ブロック数：1

R4 RIDGE RACER TYPE 4

RCG
'98年12月3日／¥5,800
ナムコ

[304台の車種が使えるデータ]

PS本体発売と同時に登場し、文字どおりPSを引っ張ってきたRCG『リッジレーサー』シリーズの第4弾。今回はプレイヤーがレーシングチームと契約するドライバーとなり、グランプリ優勝を目指すのだ。契約チーム、レースの成績などによって使用できる車種が増え、その数は最大でナント321車種！　さらに、オマケとして「リッジレーサー」のハイレゾバージョンがついていたり、ポケステに対応していたりといたれりつくせり。しかし、この「R4」で321車種すべてをゲットするにはものすごい努力と根気が必要だ。そんなとき、役に立つのがこのデータだ。これを使えば、304車種がキミのものに！　さらに、残り17車種の入手方法も下で紹介するぞ。目指せ、全車種コレクター!!



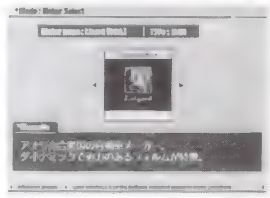
▶ガレージで使いたい車を登録しよう。



◀VSバトルやタイムアタックで思う存分走れ！

チームごとのオススメ車種はコレだ！

チームごとにチューンの方向性があるので、同じフォルムの車でも中身は別物。コースによって最高速や加速、コーナリングのどれを重視する必要があるかが大きく変わるため、車とチームの組み合わせは重要なのだ。各チームのオススメ車種を紹介するので、プレイするときの参考にしよう。



▲組み合わせを考えないと、同じ車を使っても勝てないぞ。

RTS　速いけれどマシンを操るテクニックが必要！

加速度、最高速ともに高い水準を誇るチーム。反面、コーナーを曲がる技術が問われるぞ。コーナリングテクニックに自信がついたら、ASSOLUTOのVULCANOを使ってベストラップを叩き出そう。

PRC　バランスのいいところが長所でもあり短所でもある

何かが突出してスゴイわけではないが、トータルバランスがいいため、非常に走りやすい。TERRAZIのUTOPIAを使えば、そのポテンシャルをもっとも高く引き出せるはずだ。

MMM　ハンドリングがいい分、最高速に難アリ

ハンドリング重視のチューンをしてくれるので、コーナーが多いコースを走るのに最適なチーム。Age soloのECUREUILを使うことで、テクニカルコースでは好タイムを出すことができるだろう。

DRT　高いスペックの車ならその真価を発揮できる

スペックが低い車ではその本領を発揮できないが、オーバル仕様車やデビルカーでは、信じられないほど速くなるチューンをしてくれる。オススメはLizardのNIGHTMARE。

残りの車種をそろえるためには

残り17車種のうち、16車種はデビルカー。グランプリモードをクリアすると現れる、エクストラトライアルで1位を取ること、つまりデビルカーに勝つことで入手することができるぞ。デビルカーは車メーカーごとにあるので、すべてをそろえるためには、都合16回エクストラトライアルをプレイしなければならないわけだ。なお、残りの1車種は純粋な隠し車種。入手方法は右を参照してほしい。



◀デビルカーに勝って、321車種をコンプリートしよう。

特殊なデビルカー

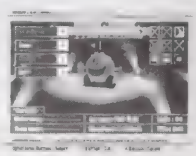
チームと車メーカーの組み合わせが、PRCとAge solo、MMMとTERRAZI、RTSとASSOLUTO、DRTとLizardという4パターンいずれかの状態でエクストラトライアルに挑戦したときのみ、通常のデビルカーを遥かに上回る性能のシンボリックデビルカーという車種が登場する。他のデビルカー同様、シンボリックデビルカーも、勝負に勝てばゲットできる。



▲シンボリックデビルカーの速さは車の域を越えている！

隠し車種

デビルカーとシンボリックデビルカーをすべてゲットしたら、全320車種になっているはず。この状態でガレージのプリセット9を見てみよう。ナムコの看板スター「パックマン」をモチーフにしたPACK-MAN CARが加わっているはずだ。この車は、最高速こそ遅いが、ハンドリング性能が最高で、とにかくよく曲がるのだ。さらに新たなBGMも選択可能になるぞ！



▲まさにパックマンの形をした車。これはホントに車か？

▼リプレイ ▼収録データ数：4 ▼使用ブロック数：各1

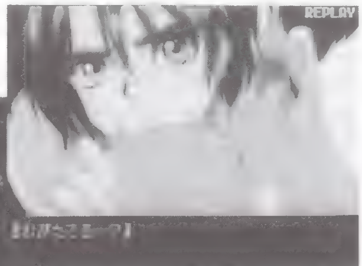
サンパギータ

AVG
'98年10月15日／¥4,800
SCEI

[全バッドエンディングが見られるデータ]

士郎正宗氏がキャラクターデザインを担当している、やるドラシリーズ第3弾『サンパギータ』。記憶喪失の少女マリアと出会った主人公は、マフィアの抗争に巻き込まれていく。キミは、果たしてマリアを無事守りきることができるのだろうか……？

その『サンパギータ』のすべてのバッドエンディングのリプレイデータを収録したぞ。自分の見ていないバッドエンディングをチェックしたり、どの選択肢を選ぶとマズイのかを研究して、グッドエンディングを目指したりと利用法は多彩。なお、1つのメモリーカードには、1つのセーブデータ（リプレイデータ5つ分）しか保存できないので注意しよう。





◀▲タイトル画面からリプレイを選び、見たいデータを選択すればOK。跡は自動的にバッドエンディングへと向かって、物語が進みはじめるぞ。また、継続プレイも可能だ。

データ1 バッドエンディング 1～5

収録されているリプレイデータは「ひととき」、「恐れ」、「オオカミ」、「煩悩」、「他人」の5つ。ゲーム開始してすぐに終わってしまう悲しいデータばかりだ。いずれもバッドエンディングの名に恥じぬ情けなさ！　一度は見ておこう。



◀スケベごころをぐっと押さえきれない人がよく見る？

データ2 バッドエンディング 6～10

収録されているリプレイデータは「僕の生活」、「サヨナラ」、「あやまち」、「初心」、「生活」の5つ。DISC 1がまだまだ終わらないままバッドエンディング。甘い生活に気をとられすぎ！　もっとストーリーを進めなきゃ。



◀マリアとの生活を楽しむ、記憶なんて戻らなくてもOK!?

データ3 バッドエンディング 11～15

収録されているリプレイデータは「佐藤」、「別離」、「出会いとは……」、「勇気」、「不運」の5つ。ようやくストーリーの核心が見え始めたというのに、惜しくも終わってしまうリプレイ。もうすこしがんばりましょう、といったところかな。



◀ストーリーが盛り上がり始めたというのに……

データ4 バッドエンディング 16～20

収録されているのは「執念」、「甘さ」、「非力」、「悲運」、「マリア」の5つ。惜しい！　非常に惜しいッ!!　あと少しでノーマルエンディングやグッドエンディングだったのに……。という悔しさ大バクハツなリプレイが満載！



◀いよいよクライマックス！　選択肢は慎重に選ばないと！

▼最強データ ▼収録データ数：1 ▼使用ブロック数：1

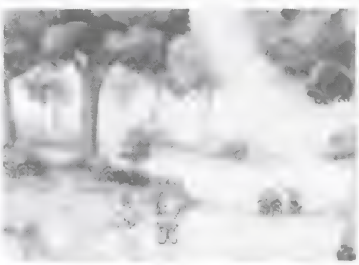
マール王国の人形姫

RPG
'98年12月17日／¥5,800
日本一ソフトウェア

[8体の隠し人形を最初から使えるデータ]

得意のラッパで、人形と心を通じあわせることができるという、不思議な力を持つ人形使いのコルネット。このゲームは、そんなコルネットと彼女の友だちである人形たちの活躍を描いたRPG。悪い魔女・マージョリーにさらわれた愛しの王子様を助けるために、コルネットは今日も戦うのだ！

今回収録したのは、8体の隠し人形（うち4体はモンスターなので、普通にプレイしていたら絶対仲間にならない！）を持っている状態でゲームがスタートするデータだ。オープニングが終わったら、村のモンスターじいさんのところに行こう。隠し人形はすべて彼のところにいるので、好きな人形をパーティに加えたら、いざ冒険にしゅっぱーつ!!



▲随所にミュージカルのような演出があり、プレイヤーの目と耳を楽しませてくれる。



▲戦闘はタクティカルコンバット。マス目で区切られた場所で、ユニットを動かしながら戦う、小さなSLGのような感じのシステムだ。

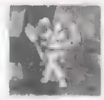
カワイイ隠し人形を紹介

ムーチョリー



強力な魔法を使いこなすだけでなく、接近戦もバッチリこなすというオールマイティな人形。ただ、持っている魔法は消費MPの多いものばかりなので、序盤はMP不足により魔法が使えないというのが少々残念。

ニャオ



魔法使いの人形で、攻撃補助魔法が得意。強力な魔法こそ、MP不足で序盤からは使えないものの、消費MPの少ない魔法も覚えているので、最初からガンガン戦えるのは魅力。パーティに加えておけば、戦闘がラクになるぞ。

シロウディア



羽根の生えた天使のような人形。剣を使った特技を持ち、移動力も高いので、斬り込み隊長として活躍してくれるぞ。この人形も消費MPが多い特技ばかりなので、真価を発揮するのは中盤以降。それまではじっとガマンして育てよう。

ハオ



近距離戦闘が得意な女戦士だ。HPが多いので、コルネットを守る盾として活躍してくれるだろう。特技の消費MPは、ムーチョリーやシロウディアよりもやや少ないので、中盤にさしかかるくらいからその本領を発揮してくれるぞ。

ニャンキ



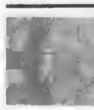
猫の人形。ニャンキ、ニャンコ、ニャンチの中ではMPが特に高く、魔法使い向け……に思えるが、実は魔法も特技もいっさい覚えない困ったちゃん。攻撃力が成長しやすいので、前線で戦士として戦わせるのもいいけれど……。

ニャンコ



ニャンキ同様、猫の人形。能力は全体的に低めで、成長率も期待薄。レベルが上がれば「ヒール」だけは覚えてくれるけど、実戦での活躍は期待できそうにない。まぁカワイイから……いいか。

ニャンチ



猫の人形3体目。初期能力はニャンキ、ニャンコに比べても低めで、成長率もよくない。ただし、レベルが上がると特技「あっち行けニャ！」を覚えるので、そのためだけに育ててみるのも楽しいかも。

バーグ



両手に包丁を持つ猫型コックさんの人形。HPが割と高いので、序盤は接近戦キャラとして使える。ただ、移動力が非常に低く、特技もなかなか覚えないので、中盤以降は少々キビシイかも……。

▼クリアデータ ▼収録データ数：1 ▼使用ブロック数：1

エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士2～

RPG
'98年12月17日／¥5,800
ガスト

[エンディング(明日になれば)クリア済みのデータ]

仲間を募って冒険に行き、入手してきたアイテムを調合して、さまざまな未知のアイテムを作り出すという、独自のゲームシステムが楽しいRPG『エリーのアトリエ』。

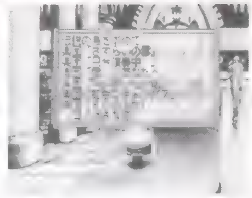
収録したデータは、エンディング7“明日になれば”をクリアした状態のもの。このデータを使えば、すべての音楽と背景グラフィックを楽しむことが可能だぞ！



▲アカデミーから出される課題をクリアして、卒業するためには、さまざまな物を作り出さなければならない。そのためには材料が必要。ときには自分で冒険して材料を調達することもあるのだ。

すべての曲が聴けるようになっている！

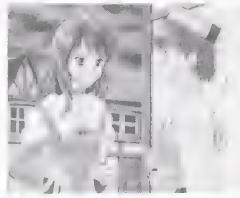
オマケモードの音楽堂へ行くと、ゲーム中に流れる75曲のBGMがすべて聴けるようになっているぞ。楽団の曲や、エンディングテーマ（歌入り）だって選択可能だ。これでもう一度聴きたかったあの曲や、いままで聴いたことがなかった曲いつでも好きなときに聴ける。サントラCDを買わなくて済むかな？



◀どこで流れた曲かを思い出しながら聴いてみよう

背景グラフィックもすべて見られるのだ！

BGMと同様に、オマケモードの美術館へ行くことで、ゲーム中で使われたすべての背景グラフィックを見ることもできるぞ。背景グラフィックは全部で67枚。どのシーンでどの背景グラフィックが使われていたか、ゆっくりチェックしてみよう。過ぎ去りし思い出の冒険の日々が、脳裏に甦ること間違いナシ！



◀なかにはイベントシーンの背景もあるぞ

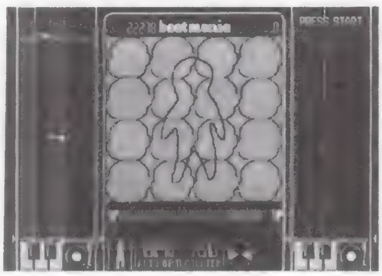
▼クリアデータ ▼収録データ数：1 ▼使用ブロック数：1

beatmania

ETC
'98年10月1日／¥5,800
コナミ

[すべての曲がフリーモードでプレイできるデータ]

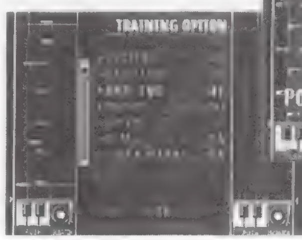
音楽に合わせて5つのボタンとスクラッチテーブルを操作するという単純なルールにくわえ、なによりクラブDJ気分が味わえるという大きな魅力で、ゲームセンターに新たなファン層を獲得した「beatmania」のPS移植版。今回は、この「beatmania」のすべての曲がフリーモードで演奏可能になるデータを収録。これでバリバリ練習せよ！



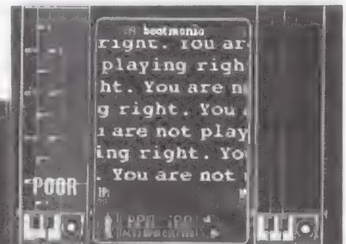
▲画面上から降りてくるバーに合わせて鍵盤を叩く。タイミングが悪いと、グルーヴメーターが下がり、曲終了時までに一定値をキープできないとゲームオーバーになるぞ。

プレイ本番と同様の練習もできるのだ！

このデータを使えばすべての曲が演奏可能になる。一定以上のスコアを出さないと出現しなかった曲だろうと、APPENDディスクの曲だろうと全部OK！　曲はトレーニングモード、フリーモードとも選択可能になっている。練習をしたいのならトレーニングモード、プレイしながらスコアを実際に確認したければフリーモードを選ぼう。ゲームセンターには、未だに「2nd MIX」が稼動している場所があるので、これでバッチリ練習してウデを披露せよ！　目標は1人で2人の演奏をするDOUBLE PLAY。いままでモテなかったキミも、たった一晩の練習でモテモテくんへと変身するチャンス!!



▶まずはトレーニングモードを選択すべし。どれを押せなかったかわかり、そのフレーズだけを練習できるぞ



▲「e-motion」や「SKA a go go」とかをバシッと決めれるようになれば一人前。サルのように練習しよう！

▼クリアデータ ▼収録データ数：1 ▼使用ブロック数：1

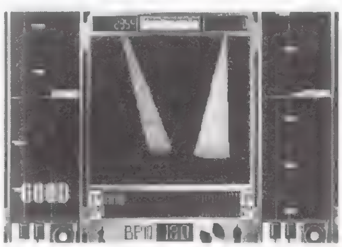
beatmania APPEND 3rd Mix

ETC
'98年12月23日／¥2,800
コナミ

[すべての曲がフリーモードでプレイできるデータ]

「beatmania」の追加曲データ（前作「beatmania」を持っていないと遊べないので注意）。アーケードの「3rd Mix」に対応した最新バージョンだ。前作のAPPENDディスクの曲も何曲か収録されている。

「beatmania」と同様に「3rd Mix」の方も、フリーモードやトレーニングモードで、すべての曲が選択可能になるデータを収録したぞ！

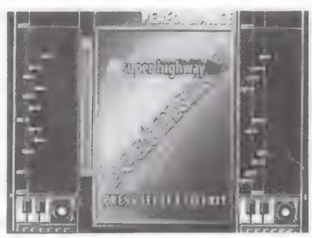


▲アーケードと同じようにプレイできる。家でしっかり練習して、ゲームセンターでテクを披露すればちょっとしたヒーロー。DOUBLE PLAYで魅せるプレイを極めるべし！

前作より難易度がアップ！　このデータで練習だ！

一定の条件を満たさないと出現しない「area code」や「nine seconds」を含む、全20曲が選択可能になるデータ。まずはトレーニングモードで練習し、曲を覚えたらフリーモードで実践して、どれだけスコアを稼げるかをチェックしよう。明日のヒーローはキミだ!!

このデータを使うときの注意点は、前作のセーブデータと共有できないということ。「beatmania」と「3rd Mix」は、1つのメモリーカードには同時に保存できないのだ。上書きセーブしてしまうと、古いデータがきれいさっぱり消えてしまうので特に気をつけよう。データを消したくない人は、別のメモリーカードを用意すべし。



◀AUTO PLAYにして曲の感じをつかむと早く上達できるかも。



▶フリーモードで好きな曲だけを演奏して楽しんでもOK。

▼コンプリート　▼収録データ数：1　▼使用ブロック数：1

峠MAX2

RCG
'98年9月17日／¥5,800
アトラス

[隠しを含むすべての車種とコースが選択できるデータ]

走り屋たちのカリスマ的存在、土屋圭市氏が監修した『峠MAX』の第2弾！　リアルなドリフトの挙動、起伏やコーナーが激しい峠、土屋圭市氏自らがドライビングテクニックを教えてくれるスクールなど盛りだくさんの内容。今回収録したデータを使えば、使用可能な車やコースが増えるので、より充実した走り屋気分が満喫できるぞ！



▲ストーリーモードには、ピザを宅配したり、ロボを破壊したりと、実に多彩なミッションが用意されている。アドバイスを聞いて、ミッションをクリアしていこう（失敗しても話は進むが）。

全60車種が使用可能！

このデータをロードするだけで、本来ストーリーモードやスクールをクリアしないと使えない車を含めた、全60車種がキミのものに。タイムトライアル、キングバトル、2Pバトルで使えるぞ。隠し車種には、速い車だけではなく、ロボやトロッコ、戦車もアリ。アツい走りが楽しめるぞ。



◀もちろんトロッコでもドリフトしますぜ、お客さん

コースは全部で10種類アリ！

データをロードするだけで、車同様すべてのコースも選択可能に。2つの道に分岐しているコースや、スクールで使ったコースなど、バリエーションに富んでいるぞ。タイムアタックで腕を磨き、どのルートが一番速いか研究したら、キングバトルや2Pバトルで熱い闘いを繰り広げよう！



◀走りやすいルートか、速いルートか迷う……

▼コンプリート　▼収録データ数：1　▼使用ブロック数：1

封神領域エルツヴァーユ

対戦ACT
'99年1月14日／¥5,800
ユークス

[すべての隠し要素がオープンになっているデータ]

「双界儀」、「闘魂烈伝」の開発元としておなじみのユークスが贈る対戦ACT。各キャラごとにドラマがあり、アイキャッチや次回予告などTVアニメの様な演出が楽しめる。操作方法もシンプルなので、対戦ACT初心者でも楽しめるぞ。今回収録したセーブデータを使えば、隠しキャラや3Pカラーなどの隠し要素がすべてオープンに！



▲陰陽師に傭兵、メタルヒーローから果ては女子高生までもが、武器を手に戦う……！　異世界イ・プラセェルで展開されるアツイ戦い。この死闘に勝ち残るのは、一体誰だ!?

すべての隠しキャラが使える！

このデータを使えば、隠しキャラのイハドゥルカと、各キャラの3Pカラーが選択可能！　イハドゥルカにはストーリーモードがちゃんと用意されていて、物語の真相が見られる。3Pカラーは、VSバトルやサバイバルなどのモードで使用が可能。セーラー服やスーツ姿など、いつもと違った雰囲気で遊べるぞ。





▲たまには違った格好でプレイしたい人は3Pカラー！
◀イハドゥルカでストーリーモードをプレイすると、対戦相手は3Pカラーで登場。

おまけモードもすべて楽しめる！

セーブデータをロードすると、オプションにあるエクストラがすべてオープンになる。このモードでは、おまけCGや設定原画が見れたり、キャラボイスがすべて聞けたり、各キャラごとの専門用語や設定をチェックできたりと、まさに至れり尽くせり。ゲームをより楽しくする要素が満載なのだ！

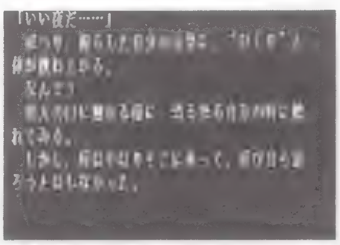
▼クリアデータ　▼収録データ数：1　▼使用ブロック数：1

久遠の絆

AVG
'98年12月3日／¥5,800
フォグ

[ゲームの完全クリアデータ]

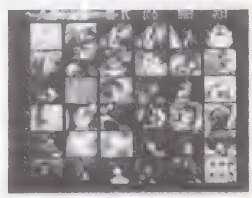
輪廻転生……、さまざまな時代を超え、主人公と3人のヒロインたちとの運命が交錯するAVG。トゥルーエンド到達が困難なゲームなので、困っている人も多いはず。そんな人に贈るこの完全クリアデータ！　本来トゥルーエンドに到達しないとオープンにならない隠し要素がすべて楽しめるぞ。隠し要素を楽しんだ後は、トゥルーエンドに向けて再挑戦！



▲誰とどう接するかで結末が変わるマルチエンディング。転生の舞台は日本なので、日本史の知識が多少あれば、世界観が見えて感情移入しやすいかも。たまには勉強するべし。

CGモードがフルコンプリート！

完全クリアデータなので、ゲームの世界を彩ったCGが全て閲覧可能。美しいCGで描かれた、背景画像やキャライラスト、イベントシーンを堪能しよう！　普通にゲームをすると、プレイ中に見たはずなのになぜかこのモードに収録されないCGもあるのだが、このデータはそのCGももらさず収録済みなのだ。



◀例のあかずのCGも、このデータなら……！

BGMモードも要チェック

CG同様、すべてのBGMを自由に聴けるようになる。純和風のBGMは日常生活で荒れた心を和ませてくれたり、疲れた体に活力を与えてくれたに違いない。そんな人は、このモードで好きなBGMを好きなだけ聴こう！　時代を越えて育まれた愛が、再び瞼の裏に甦ることだろう……。



◀印象に残っているのは、どのシーンで流れた曲？

電撃PS コロシアム 出張版

読者投稿 SaveDataClub
セーブデータクラブ

全国のPSユーザーとデータのやり取りを楽しもう!

PSユーザーなら誰でも一度くらいは、友だち同士でセーブデータをあげたり貰ったりした経験があるはず。この「投稿セーブデータクラブ」は、そんなデータ交換を全国規模で行える、夢のようなコーナー。今号でも、愉快なデータをたくさん紹介していくぞ。

投稿データの利用方法

①希望のデータを呼び出す

容量に空きがあるメモリーカードをプレイステーション本体1P側の差し込み口にセットして、「DataBase」「SaveDate倉庫」「読者投稿」「セーブデータクラブ」の順に選択。利用したい作品を呼び出してコピーしよう。

②対応ゲームを起ち上げる

目的のセーブデータを手順に従ってコピーしたら、一度プレイステーション本体をリセットして、そのセーブデータに対応したゲームを立ち上げよう セーブデータがゲーム中でバッチリ利用できるぞ

注意しよう

セーブデータを呼び出すときには、そのゲームのデータがセーブされていないメモリーカードを使おう。なお、これらのデータを利用するときには、当然ながらデータに対応したプレイステーションソフトが必要だ。

ドット絵 **R4 RIDGE RACER TYPE4**
ナムコ/MC(1ブロック)
作者:J. F. Kさん(埼玉県)

あの「ミント」がステッカーに!

『R4』を買ってから3日間、本編のレースはそっちのけで描いてくれたという、オリジナルステッカー。下の作品も含め、『TOP』のキャラがモチーフとなっている。



ドット絵 **R4 RIDGE RACER TYPE4**
ナムコ/MC(1ブロック)
作者:J. F. Kさん(埼玉県)

「アーチェ」がいれば勇気百倍

やんちゃなアーチェの声援が聞こえてきそうなステッカー。J.F.Kさんは「テイルズ」シリーズのSFC版からのファンで、その気持ちをステッカー描きにぶつけてみたとのこと。



ドット絵 **R4 RIDGE RACER TYPE4**
ナムコ/MC(1ブロック)
作者:J. F. Kさん(埼玉県)

「すず」で愛車のボディを飾ろう

これらの「TOP」の作品は、レイヤーの上と下に、「キャラだけの絵」と「端に「R4」のタイトルを添えた絵」の2パターンが用意されている。好きな方を利用してみよう。



オリジナルステッカーの鑑賞方法

キミ専用のカーデータと、オリジナルステッカーのデータが入ったメモリーカードをセットしてから「R4」を起ち上げる(それぞれのデータが別の場合は下の欄外を参照しよう)。まず、タイトル画面から「Garage」「Sticker edit」の順に進む。続いて、メモリーカードのアイコンをクリックしてから「Load」を選び、目的のファイルを呼び出す。ステッカーエディット画面に戻ったら「OK」「Yes」と選択。次にガレージの中に進み、目的の車を表示させた状態で「Designs」を選ぶ。✚キー左右で好きな色を指定してから「Sticker」を選び、00番のオリジナルステッカーを呼び出そう。その車はタイムアタックモードで自由に使えるぞ。

ドット絵をうまく描くためのアドバイス!

●線を描き込むコツ

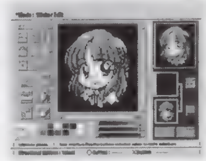
ドット絵初心者は、物の輪郭を黒で描きがちだが、こうすると輪郭ばかりが浮きあがってしまう。輪郭はモチーフと同じ色でさりげなく描き込んでみよう。左のJ.F.Kさんの作品の顔の輪郭などが参考になるぞ。

●マウスも使ってみよう

「Sticker edit」画面で、PS本体2P側にPS専用のマウスをセットすると、ドット絵描きの作業をマウスを使って行えるぞ(1P側のコントローラも同時に使うことができる)。ぜひ利用してみよう。

お知らせ ステキなドット絵を大々的に募集中

このコーナーでは、『R4』のオリジナルステッカーをこれからもドンドン掲載していく予定だ。続々と送られてくるステッカーは、どれもこれもステキなものばかりなので、次号以降の発表作品には大いに期待してくれていいぞ。あと、今から作品を作り始めても十分間に合うので、ドット絵描きに興味をもっていた人は、この機会にぜひチャレンジしてみよう!


▲こんなステキなステッカーなど、掲載候補作品は目白押し。

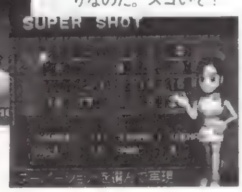
リプレイ **みんなのGOLF**
SCEI/MC(3ブロック)
プレイヤー:フェクレンさん(静岡県)

ホールインワン満載のリプレイ集

全10キャラ全員でホールインワンを達成しているという、気合いの入ったリプレイデータ。ホールインワン15本、アルバトロス5本を数えながら、20本のリプレイがすべて異なるホールでのプレイというのも注目! その中でも、ファイル1のホールインワン(直接カップイン)や、ファイル17のマリナのアルバトロス(右にスライスさせてワンバウンドで旗包み)などがとくに見応えあるぞ。


▲ファイル1では、ダイレクトでカップインする、見事なホールインが見られる。

▼全20ファイルのリプレイは、ホールインワン15本、アルバトロス5本という、すばらしい充実ぶりなのだ。スゴいぞ!



リプレイの鑑賞方法

メモリーカードをセットしたままゲームを起ち上げれば、データは自動的にロードされる。まず最初にメインメニューから、「ステータス」「スーパーショット」の順に選択。リプレイがセーブされたファイルが表示されるので、好きなファイルを選択しよう。

セーブデータクラブ はみ出し情報

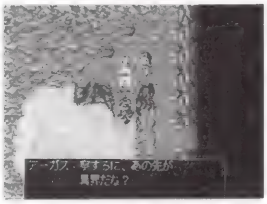
「R4」で、カーデータとオリジナルステッカーデータが別々のメモリーカードにセーブされている場合。最初にカーデータの入ったメモリーカードをセットしたまま「R4」を起ち上げる。次に、ステッカーデータの入ったメモリーカードに差し替えてからステッカーを呼び出せばOK。なお、このあと改めてセーブする場合、メモリーカード内のステッカーデータを消さないように注意しよう

オリジナルRPG　RPGツクール3

アスキー／MC(29ブロック)　※メモリーカードが2枚必要です。
作者：草薙涼さん（北海道）

個性豊かな仲間と冒険の旅へ!

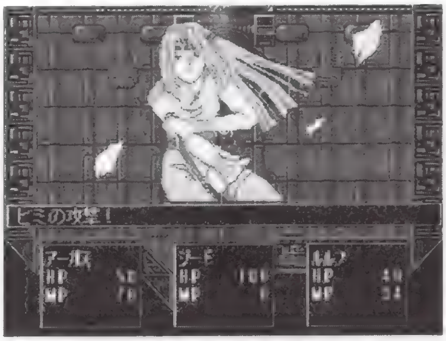
「BRAVER NEXT(ブレイバーネクスト)」というタイトルのオリジナルRPG。登場キャラの性格づけが丁寧に作りこまれているので、物語への感情移入のしやすさはピカイチだ。さらに、ひとクセあるキャラを仲間にするまでの過程（シナリオ）も楽しいので、練られたキャラの設定が一層効果的にゲームに生かされている。ちなみに、ゲーム中の店の一部は、物語を進めるにつれて品ぞろえが豊富になっていったりするぞ。こういう細かい部分もよくできているので、プレイしながら確かめてみよう。



▲バランスも良好なので、シナリオをジックリと楽しみながらプレイできる

オリジナルにデザインされたボス

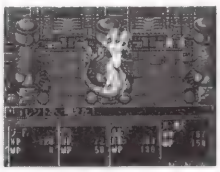
なんと、このRPGではメモリーカードの12ブロック分をキャラクターデータとして使用している。数体のボス級キャラが、ドット絵でオリジナルにデザインされて登場するのだ。作者である草薙さんのこの作品への愛情が込もっているだけに絵のデキ映えもすばらしく、戦闘を存分に盛りあげてくれているぞ。



▲謎の女性、ヒミと戦うシーンでも、草薙さんが描いてくれたグラフィックが登場。戦闘への感情移入も100倍アップなのだ！

ワンポイント攻略　補助系魔法の活用

このRPGの特徴の１つに、補助系魔法の効果の高さを挙げることができる。強敵との長期戦も、補助系魔法の使い方を工夫するだけでかなり有利に戦えるので、覚えておくといいだろう。中でも、サイレント（相手の魔法を封じる）や、ソフト（敵の防御力を低下させる）などが特に有効だぞ。



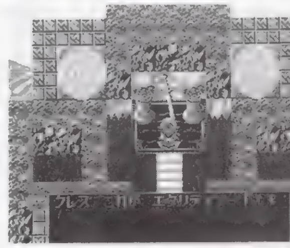
▲ボス級キャラなどの強敵と戦うときには、補助系魔法が必須。

オリジナルRPG　RPGツクール3

アスキー／MC(28ブロック)　※メモリーカードが２枚必要です。
作者：おはしの国さん（愛知県）

父の仇打ちを描いたRPG

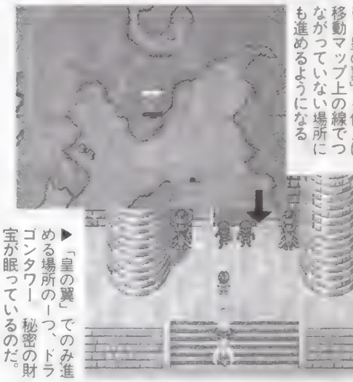
「Sword of Heart(ソードオブハート)」というタイトルのオリジナルRPG。この作品では、魔物に殺された父の仇打ちに旅立つ、少年クレスの冒険が描かれている。ちなみに、この作品でも、オリジナルにデザインされたキャラが最後の大ボスとして登場するぞ。デザイン、描きこみともに気合いの入ったグラフィックには、ビックリさせられるハズだ。



◀父を殺した魔物を倒すため、クレスはさまざまな試練に立ち向かう

サブイベントも充実なのだ!!

総製作時間には360時間も費やしたそうで、ゲーム中には楽しい仕掛けもいっぱい！　飛行船「皇の翼」を手にいれると、新たに進めるエリアが数カ所追加されるぞ。このエリアの多くはゲーム本編と直接関係ないんだけど、無視してクリアしてしまうのは、あまりにもったいない。これらのエリアには楽しいサブイベントがたくさん隠されているので、必要以上に急がず、ぜひ足を運んでみよう！

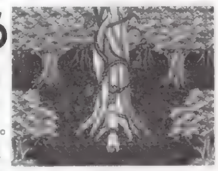


◀「皇の翼」を使えば、移動マップ上の線でつながっていない場所にも進めるようになる

▶「皇の翼」でのみ進める場所の一つ、ドラゴンタワー。秘密の財宝が眠っているのだ。

ワンポイント攻略　4つの称号を集めたら

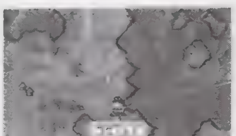
この世界に散らばった４つの称号を集め終えてから、どこに行けばいいのかわからなくなってしまった人はいないかな？　そんな場合はメッツに進んでみよう。ここの森で、双葉を大木に変えるイベントがあったのを覚えていると思うけど、その大木の奥に進んでケットルに会えば、ストーリーを進めることができるぞ。



▲４つの称号を集めたら、この木を探そう。場所は覚えている？

オリジナルRPGのプレイ方法

今回のPRGは２作品ともメモリーカードを２枚使用する。システムデータの入ったメモリーカードをPS本体１Ｐ側に、シナリオデータの入ったメモリーカードを２Ｐ側にセットしよう。キャラデータは、どちらでもいいので、空きの部分に収めよう。ゲームを起ち上げたら「RPGツクール３」「ゲーム」「はじめから」の順に選択。続いて、ゲームデータの入った特定のファイルを選択しよう



▲移動マップ画面ではいつでもセーブ可能。◎ボタンを押して、セーブメニューを呼び出そう。

お知らせ　オリジナルRPGは定期的にお届けしていくぞ

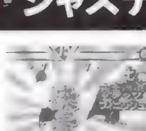
この「投稿セーブデータクラブ」では、これからは基本的に毎回『RPGツクール３』の読者作品を掲載していくことを決定！　つまり『RPGツクール３』を持っていれば、ほとんど毎月、たったの980円（DPS-Dの値段）でRPGが１本以上楽しめちゃうという訳なのだ。『RPGツクール３』を持ってないRPG好きは、この機会に購入しておくことをオススメするぞ。　もちろん、DPS-D掲載の作品をプレイして、クリエイティブな意欲が沸いてきた、という人の参加も随時受付中。とくに締め切りは設けないので、ジックリいい作品を作って、このコーナーに送ってほしい。RPGファンは、今後このコーナーから目が放せないぞ！



◀目下選考中の読者投稿RPG。どれも意欲的な優秀作ばかりだ。

特別募集　1『ジャスティス学園』"打倒DPS学園"プロジェクト

●現在のトップは　滝元　裕さん（茨城県）



◀チャンピオンを止めるものは存在するのか!?

チャンピオンの防衛戦が繰り返される度に強敵が出現。今回もかなりの実力者が揃い、チャンピオンへの挑戦権を獲得したのは伊藤良一さん（岡山県）の「バーコ」。チャンプとは互角の闘いを見せ、中間距離からの飛び道具や背後に回っての投げなど、多彩な攻撃を仕掛ける闘いが繰り広げられた　しかし、今回もチャレンジャーは惜しくも破れ、チャンピオンの勝利！　伊藤さんには記念品を贈呈。再挑戦を待ってるゼ！

●競技ルールと参加資格

まずはＤ12とＤ13の「読者投稿」に収録されている「ジャスティス学園」の投稿用データを呼び出し、特定のリーグ内のどのキャラにも負けない強いキャラを作ろう。この試練を乗り越えられたキャラを育てられたら、ぜひこの企画に参戦させてほしい（投稿用データと対戦しなくても参加はできます）。なお、第４回の締め切りは３月12日消印有効だ。

●賞品と発表方法

まず、届けられたキャラ同士で対戦させて、勝者を決定。その勝者をチャレンジャーとし、チャンピオンと対戦させて真の王者を決定する。そして、チャンピオンの座を見事３回守り抜いた人は、真の王者と認め、そのデータをＤに収録！　さらにアツい賞品をプレゼントするぞ!!　なお、対戦はリーグ戦でキャラの操作はCOMが担当する形式で進めます。

参戦するには……

参戦を希望する強者は、自慢のキャラをセーブしたSCEI純正のメモリーカード、返送用封筒（詳しくは64ページの募集要項を参照）、「住所」「氏名」「電話番号」を明記した紙、とロード指定書の以上の４点を封筒に入れて、下のあて先まで送ろう。

挑戦の受付は

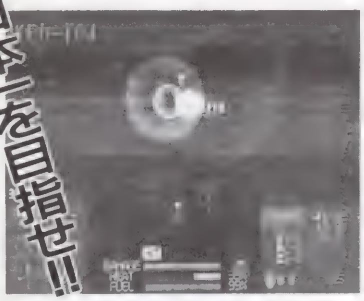
〒101-8305　（株）メディアワークス
電撃プレイステーションＤ編集部
「打倒ＤＰＳ学園」係

セーブデータクラブ　はみ出し情報

「RPGツクール３」のオリジナル作品を遊ぶ方法は上で紹介している通りで、普通に遊ぶぶんにはパスワードは必要ないぞ。パスワードが必要なのはエディットモード（データ作成を目的としたモード）だけなので、間違えないようにしよう。作者の意向を守るために、編集部としてはパスワードが設定されている場合、原則としてその公開はしない方針なのでよろしく（電話でのパスワードの問い合わせも遠慮してね）

特別募集2 『ZEUS』DPS-Dカップ途中経過発表！

日本一を目指せ!!





◀▼今のところ日本1を決める大会ともいえるこのDカップ。はたして結果は？

募集の締め切りが、2月14日と、この本の発売日の前日というスケジュールで進んでいるこの「ZEUS DPS-Dカップ」。これがかなりの反響で、最初のハガキがついたのが1月16日の到着と、前号D14の発売日の翌日という、驚異のスピード。満を持しての投稿なのだろう。現在応募のあったデータは、確認のうえ予選を開催中。この予選というのは、D編集部の作ったチームとのバトル。このD編集部チームは、スタッフがかなり考え込んで作ったものではあるが、これに負けるようでは、日本一などとはとてもいえないだろう。下に編集部チームの機体の構成と戦術を紹介しているので、今後のチーム作成の参考にしてほしい。また今回は、発売元であるアートディンクの「ZEUS」の制作担当の八木正紀氏によるD編集部チーム診断と、チーム編成の参考になる「OKE製作ガイド」第1回（連載予定）をお届けする。まずはこれを読んで、機体の設計やプログラムの考え方を新たに練り直してみよう

さて今後の予定だが、今回の大会の優勝チームのデータは、5月15日発売のD18に収録予定。また、大会の結果については、次号D16（3月15日発売）に掲載するぞ。また、好評につき第2回戦ともいうべき、リベンジカップの開催も決定したぞ

●これがまずキミの相手となるD編集部チームだ！

このチームの特徴は、基本的にアウトレンジから敵機を攻撃するように設計されていること。まず、長距離射撃可能なグラスホッパーが、後方から敵機の熱上昇を招くカワシマビームガン（射程200mに設定）を乱射して、敵チームをかく乱。そこへマップの周囲をぐるりと回るように設計されたバッドドリームが、攻撃力の高いカノン砲（射程160mに設定）を側面から射撃。さらに、空中からはブリーストが徹甲弾をばらまき（射程は短め120m）、ときおり発射されるパルスガンで敵を足止めするようになっている。おおよそ150m前後の撃ち合いにはかなりの強さを見せるハズ。ただし、どの機体も攻撃力の高い武器を搭載した〝一発屋〟の傾向があるため、ユーザーが機動力の高い飛行部隊のみで（例えばロータス×3機とか）対戦を挑んできた場合、攻撃がかわされて、相当苦戦することが予想される



アートディンク八木氏がDチームをチェック!!

実にバランスの取れたチームですね。強すぎもせず、弱すぎもせず（笑）、機体も、車両、多脚、飛行とタイプもいろいろで、どの敵にも対処できるようになっています。あとは、各機体ごとの装備、プログラムをキッチリと詰めていくことですね。そうすればもっと強くなりますよ！

好評につき リベンジカップ開催決定!!

予想以上の応募数となった、この〝DPS－Dカップ〟。締め切り前の現在では、その総数はわからないが、参加者の気合いはヒシヒシと伝わってきた。そうした中で、D編集部は、アートディンクとの協議の末に、第2回大会といえる、リベンジカップの開催を決定。具体的なスケジュールは、次号D16で発表するぞ

アートディンク八木氏が語る OKE製作ガイド

今回から数回に分けて、制作担当・八木氏によるOKE製作ガイドをお届けするぞ。このガイドを読んで、キミのチームを改良していけば、世界一の座はキミのものになるはず。ただし、このガイドを読んでいる人は多いので、対戦ではキミなりのアレンジや、こだわりといったところが、勝敗を分ける最後のカギとなるだろう。

まず第1回目の今回は、「対戦におけるチーム構成のコンセプト」についてだ。左にまとめた4項目をよく見てほしいのだが、つまり結論としていうと、バランスよく、すべてのタイプの敵に対処できるようにすること、がポイントなのだ。ただしその逆を狙って、すべて飛行タイプで構成するなどの一発逆転を狙う奇襲戦法も有効なことも……。

あと1つ大事なことは、自分なりのポリシーを持ってチーム編成をしてほしいということ。「二脚タイプにこだわる」とか「車両タイプは使わない」といった、自分なりのこだわりを生かしながらチーム構成を考えよう。

次回は、車両タイプの解説をするぞ。



◉機体の特徴をつかもう

車両タイプは飛行タイプに弱く、飛行タイプは多脚タイプに弱く、多脚タイプは車両タイプに弱いというのが、基本的な機体の相性だ。この相性も、装備・プログラムによってある程度は解消されるが、完全にクリアすることは不可能。そんな部分を、3機のコンビネーションでカバーするようにしよう。各機体は、特徴を生かした装備・プログラムをして、弱点は3機のコンビネーションでカバーするようにしよう。

◉チームの構成について

各チームの構成は、全体のバランスを取る意味合いからも同一タイプで揃えないのがポイント。同一タイプを揃えた構成は、相手によっては惨敗しかねない。こう考えると、例えば「車両、多脚、飛行」の構成などは、バランスの取れた組み合わせといえる。ただし、具体的な構成をどうするかとなると、各自の趣味も入ってくるので、どれとはいいにくい。これについては、自分なりの考えと、経験から作り上げるしかないのだ。

◉最低限の装備は必要

車両タイプは飛行タイプに弱いというのが機体の特徴だが、だからといって車両タイプには、対空用の装備をしなくてもいいというわけではない。チーム戦中に1対1で戦うという場面も十分に考えられるために、最低限の装備をしておかないと、まったく勝ち目がなくなる。例えば車両タイプの場合には、主武装としてカノン砲などを装備するとして、副武装として拡散砲とまではいかなくても、対空機雷などの最低限の装備は準備したい。

◉機体ごとに役割を

チームを構成する場合に、その機体の特徴を十分に考慮して、明確な役割を割り振るようにしよう。例えば、車両タイプで遠距離からの対地攻撃を、多脚タイプ、あるいはホバータイプで敵をかく乱し、飛行タイプで敵主力の撃破を目指す、といったものだ。こういった役割を明確にすることで、装備や、プログラムなども明確な指針が立てやすく、それに力を注ぐことによりより強力な機体・チームの構成が完成するのだ。

キミの作ったステキなデータも 募集中!!

このコーナーでは、読者のみんなが作ってくれたセーブデータを随時募集中。データ投稿者は〝作品投稿の4点セット〟を1つの封筒に入れて、下のあて先まで送ってね。

お願い

1人でたくさんのデータを送りたい場合には、できるだけ別々の封筒に分けて、1通の封筒で1つのデータという形をとるようにしよう。円滑な確認作業を進めるためにも、協力をよろしく！

右の4点セットを1つの封筒に入れて下のあて先まで！

〒101-8305 （株）メディアワークス
電撃プレイステーションD編集部「読者投稿セーブデータクラブ」係

採用者にはステキな記念品をプレゼント!!

作品投稿の4点セット

①メモリーカード お目当てデータはこの中へ！

投稿したいデータは、SCEI純正のメモリーカードにセーブしておこう。投稿作品に関係ない余分なデータは、できるだけ削除してくれた方が、確認作業もしやすくて助かるのでよろしくね。また、メモリーカードには、必ず自分の「氏名」もしっかり書いておくようにしよう。

②返送用の封筒 メモリーカードを返送時に使用

この「返送用の封筒」は、データをコピー後、メモリーカードをキミの手元に返送するときに使うぞ。封筒には必要分の切手（ケース入りのメモリーカード1枚で120円が基本。正確には郵便局の窓口で確認してみよう）を貼り、自分宛のあて名（郵便番号、住所、氏名）も忘れず書いておこう。

③ロード指定書 データチェックの方法を教えて！

右とは別の紙に「ロードや作品閲覧のためのゲーム内での操作手順（データ確認をする担当者が素早くキミのゲームを見ることができるのだ）」と、「見て欲しいのは、どの（何番目の）データか」という2点を明記しておこう。ごく簡単な説明だけでいいので、こちらも協力をよろしく。

④データ内容のレポート 作品のプロフィールを教えて！

キミの「住所」「氏名」「電話番号」「必要ならペンネーム」と「作品の説明」を明記した紙は必ず同封するようにしよう。作品の説明では「絵のモデルは何か」とか、「便利なデータなら具体的にどう利用できるか」などを解説してね。作品に込めた気持ちなどを添えてくれてもいいぞ。

セーブデータクラブ はみ出し情報

投稿データの中には「データ内容のレポート」が、曖昧な内容に終わっているものも少なくない。編集部でそのデータのポイントをピックアップしてもいいんだけど、担当者としては、作者本人が見てほしいと考えるポイントを取り上げたいと思っている。例えば、リプレイデータで「全部見て下さい」とするよりも「ファイル3が1番の自信作です」と書いてあった方が紹介もしやすい。協力をよろしく！

電撃コンストラクション

落ちゲーやろうぜ!

世界一の落ちゲー作品を決定する落ちゲーグランプリ、第3回の応募が予想をはるかに超えた作品数となったため、予定を変更してお送りしています！

▼エディットデータ	▼収録データ数：30	▼使用ブロック数：15
電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!	ETC 98年6月25日／¥5,800 メディアワークス	

これまでにお知らせしてきたように、第3回コンテストの応募総数は、なんと200本以上！ DPS-Dのセーブデータ倉庫でも1回だけでは収録しきれない数となってしまったため、グランプリ全体のスケジュールも変更という、うれしい誤算になってしまった。今回収録の30本だけでもグッドな作品がいくつも含まれており、全体のレベルもかなり高いぞ。

セーブデータの利用方法

セーブデータ倉庫の「落ちゲー」に30本のセーブデータを収録。15ブロックすべて空いているメモリーカードを用意し、1P側の差込口にセット。「DataBese」「SaveData倉庫」「落ちゲー」の順に選択。希望のデータを手順に従ってコピーしたら、「落ちゲー」を立ち上げ「サンプル」を選択してプレイ。

第3回 コンテスト応募作品リスト Part1

そんなわけで、今回の収録はこの30本。次号でも続けて収録していくので、ほかの応募作は、ちょっと待っててね。

No.	タイトル	都道府県	作者	内容
No.001	DANCING プチおねえさん!!	愛知県	てんばらこさん	女の子のブロックは種類ごとに消せる数が違う。細かく描き込まれたドット絵のセンスがバツグンにいい。
No.002	FLOWER PARADICE	北海道	田中誠さん	六角形のブロックは3個で消える。水は2個で消えるほか、岩を水に変えることができる連鎖のかなめ。
No.003	ENせんき!	神奈川県	市原良さん	ノーマルブロックは、タテ・ヨコに4個。枠つきのハートは、ハートとペアで消すことができる。
No.004	A子の戦い	静岡県	市毛雄生さん	タテ・ヨコ・ナナメに4個くっつけて消す。背景キャラがシュールで怪しい。
No.005	Angel Eyes	広島県	リリトさん	それぞれがエレメントを示す、青と赤、茶と緑、水色と黒のブロックをペアにして消す。
No.006	Lunation	大阪府	頭本明美さん	半月型のブロックを同じ形の半月が入った四角いブロックでチェンジ。満月にして、3個集めて消す。
No.007	学園対抗missコンテスト	大阪府	箱崎輝昌さん	タテ・ヨコ・ナナメに3個並べて消す。対戦はフラッシュルール。おじゃまの消し方がどれも特殊なのだ。
No.008	プレプレパズル お星様大作戦	愛知県	ルナコさん	触れた通常ブロックをすべて消す星のルール設定がうまい。たまったおじゃまは下降相殺で消そう。
No.009	MOON AGE	鳥取県	矢麻彰さん	三日月が満月まで成長して消える、カウントダウン型。月のブロックの区別がつきにくいのが難点。
No.010	ティアリス	北海道	飯塚学さん	おじゃまブロックはどれかの通常ブロックとペアで変化するが、各ペアの対応がわかりにくく、難しい。
No.011	Wing Heart	栃木県	石川雅久さん	月と太陽、陽と陰はペア。十字架、羽根は同じブロック3個で消える。ブロックのデザインがいい。
No.012	寿司けもの道	宮城県	VR2さん	同じ寿司をタテ・ヨコ・ナナメにくっつけて消す。グレードの高いネタほど、必要な数が多いぞ。
No.013	OZ OZ	神奈川県	坂井渉さん	タテ・ヨコ・ナナメに3個並べて消す「コラムス」型。キャラクターがなかなかカワイイ。
No.014	SAKU SAKUパンダ	埼玉県	石黒健さん	タテ・ヨコ・ナナメに3個くっつければ消える。グラフィックは荒いが、なんだか味がある。
No.015	物体エックス50%A	東京都	庭野宏之さん	フラッシュルールで、同じ物を4個くっつけて消す。おじゃまブロックの消し方が種類ごとに違い、難解。
No.016	HEAVEN'S DAY	愛媛県	田上一幸さん	同じブロックを剣はタテ・ヨコに3個、十字架は2個で消える。攻撃タイプは上昇妨害型。
No.017	Tempest ver. 4.22	神奈川県	六道猟奇星ロンドさん	同色のペアブロックをペアにして消す。大きいブロックは、同じ物を6個でも消えるぞ。
No.018	からふるいちばんカラフルOne	広島県	えむANDけいさん	数字の数だけ並べて消す、カウントダウンタイプ。プレイヤーキャラの犬のおまわりさんが、やけにいい感じ。
No.019	秘密結社な日々	埼玉県	野田直輝さん	同じブロックを3個くっつけて消す。おじゃまの金庫ブロックは、3種類の通常ブロックに変化。
No.020	Let's Dance!!	埼玉県	飯塚晃司さん	カウントダウン型。踊る人形のブロックのデザインがおもしろいが、変化や消える個数がわかりにくい。
No.021	リターン魔ッチ	埼玉県	高田明弘さん	同色の卵を3個くっつけると悪魔に変化する。悪魔は6個くっつけば消える。
No.022	BREAK UP!	東京都	真崎水明さん	スイカ割りをテーマにしたブロックの組み合わせがおもしろい。背景アニメの女の子がカワイイ。
No.023	ブラックボックス	福島県	E.D.S.さん	ブロックの種類が多く、それぞれ消すルールが違うので、かなり難しい。
No.024	花咲く喜び	岐阜県	子子・子子子さん	種から芽が出て、光をくっつけると育っていく、カウントダウンの変形？ ブロックがなかなか消えない。
No.025	さんかくかんけい	石川県	清水賢さん	ブロックは緑→赤→青と変化して消えるが、おじゃまになって残るものも。ルール、バランスともいいデキ。
No.026	Bomber&Bomber	新潟県	イケシンさん	爆弾に火をつけて、点火した爆弾で岩ブロックを消す。謎の目玉は、3個で消える。
No.027	秘密戦士ザーガルV	群馬県	小川明さん	重っているブロックの上下で1個ずつ消されていく顔が恐い。インパクト系だが、ゲームバランスもいい。
No.028	バトルメロディー	福岡県	蒼月さん	同じ音符を3個くっつける。ト音記号とヘ音記号はペアブロックで、まとめて消すことができる。
No.029	時異線上のありあ	栃木県	NASSさん	同じブロックを、タテ・ヨコ・ナナメに3個くっつけて消す。おじゃまは通常ブロックにランダムで変化。
No.030	FIRSTぱずる2	山形県	青木義範さん	ルールは3個くっつけて消す「パズルだま」タイプ。操作性やゲームのバランスは悪くない。

グランプリスケジュール変更のお知らせ

第3回のコンテスト応募総数は、嬉しいことに編集部の予想をはるかに上回った。そのため、今回を含め4号に分けて収録されるのだ。今後の作品収録予定は以下のとおり。●D16（3月15日発売予定）……30タイトル。D17（4月15日発売予定）……30タイトル。増刊セーブデータ号（4月末日発売予定）……残りの全タイトル。なお、第3回コンテストの発表は6月中旬発売予定のDで、総合グランプリの発表は7月中旬発売予定のDでそれぞれ発表。グランプリの読者選考に応募したい人は、今のうちから第1回、第2回のコンテスト応募作品をプレイしておこう。



電撃プレイステーション PlayStation D15

リーダーズ・アンケート

**キミの意見が未来のDPS-Dを作る！
おまけに素敵なプレゼントも当たるぞ!!**

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（67ページのプレゼント記事を参照）の番号とアンケートの答え、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは3月14日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んでください。
①CD-ROMはじめて物語Vol.15　②ポケットムームー　③Sonata(ソナタ)　④ワールド・ネバーランド2〜プルト共和国物語〜　⑤FAVORITE DEAR(フェイバリットディア)　⑥新時代劇アクション 羅刹の剣　⑦スノボキッズプラス　⑧ECSAFORM(エクサフォーム)　⑨後夜祭―a sherd of youthful memories―　⑩ガレリアンズ　⑪超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか&マクロス VF-X2　⑫グローバルフォース 新・戦闘国家　⑬RISING ZAN〜THE SAMURAI GUNMAN〜　⑭エースコンバット3 エレクトロスフィア　⑮CDの奴隷　⑯新着セーブデータ　⑰読者投稿セーブデータクラブ　⑱電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ！ 第3回グランプリ応募作紹介　⑲読者プレゼント　⑳エーベルージュ2 WORLAND Series　㉑ONE　㉒I.Q FINAL 電撃100ATTACK CLUB　㉓PocketStation解析講座　㉔電撃D's information　㉕新作ソフトスケジュール　㉖DPS-Dオリジナルレーベル

【2】今号で、つまらなかった記事1つを設問【1】の選択肢から選んで答えてください。

【3】今号のCD-ROM収録内容で、よかったもの3つを下の一覧から選んで答えてください。
㉗[体験版]ポケットムームー　㉘[体験版]Sonata(ソナタ)　㉙[体験版]ワールド・ネバーランド2〜プルト共和国物語〜　㉚[体験版]新時代劇アクション 羅刹の剣　㉛[体験版]FAVORITE DEAR(フェイバリットディア)　㉜[体験版]ECSAFORM(エクサフォーム)　㉝[体験版]スノボキッズプラス　㉞[ムービー]超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか&マクロス VF-X2　㉟[ムービー]エースコンバット3エレクトロスフィア　㊱[ムービー]グローバルフォース 新・戦闘国家　㊲[ムービー]RISING ZAN〜THE SAMURAI GUNMAN〜　㊳[ムービー]ガレリアンズ　㊴[ムービー]ONE　㊵[ムービー]後夜祭―a sherd of youthful memories―　㊶[ムービー]エーベルージュ2 WORLAND Series　㊷[セーブデータ]新着データ　㊸[セーブデータ]メーカー提供データ　㊹[セーブデータ]読者投稿作品　㊺[データベース]電撃PS扉絵データベース　㊻[DPS-D]DPS-D超難解クイズ　㊼[DPS-D]読者参加小説　㊽[DPS-D]電球ゲーム　㊾[DPS-D]15パズル

【4】今号のCD-ROM収録内容で、つまらなかったもの1つを設問【3】の選択肢から選んで答えてください。

【5】今号の記事とCD-ROM収録内容の中で、何を読みたくて、またはプレイしたくてこの本を購入しましたか。設問【1】【3】の選択肢から1つを選んで答えてください。

【6】今号のCD-ROMに収録の体験版をプレイ、またはムービーを見て、ソフトを購入したいと思ったものを設問【3】の選択肢から選んでください(複数回答可)。

【7】今号の表紙についてどう思いますか。
①最高　②よい　③普通　④よくない　⑤最悪

【8】今号の価格についてどう思いますか。
①すごく高い　②高い　③普通　④安い　⑤すごく安い

【9】今後CD-ROMに体験版として収録して欲しいタイトルを、P.78、79のスケジュールから選んでその番号を3つまで書いてください。

【10】今後CD-ROMにムービーとして収録して欲しいタイトルを、P.78、79のスケジュールから選んでその番号を3つまで書いてください。

【11】体験版としてプレイしてみたいジャンルを下から1つ選んで答えてください。
①アクション　②対戦格闘アクション　③シューティング　④シミュレーション　⑤ロールプレイング　⑥アクション・ロールプレイング　⑦シミュレーション・ロールプレイング　⑧レースゲーム　⑨パズル　⑩スポーツ　⑪アドベンチャー　⑫テーブル　⑬その他

【12】電撃プレイステーションDの購入状況を次から選んで答えてください。
①毎号買っている　②初めて買った　③気になるタイトルが収録されている号のときだけ買っている

【13】今後、電撃プレイステーションDに望むことを下から1つ選んでください。
①[CD-ROM]体験版の数を増やす　②[CD-ROM]体験版のプレイ時間を増やす　③[CD-ROM]ムービーの数を増やす　④[CD-ROM]オリジナル企画を増やす　⑤[誌面]オリジナル企画を増やす　⑥[CD-ROM]その他(具体的に書いてください)　⑦[誌面]その他(具体的に書いてください)

【14】購入してプレイしたいと思っているタイトルをP.78、79のスケジュールから選んで3つまで答えてください。

【15】所有しているプレイステーションのソフトの本数を数字で答えてください。

【16】定期的に購読しているゲーム雑誌があれば、その番号を書いてください。
①電撃プレイステーション　②電撃G'sマガジン　③電撃王　④ファミ通　⑤ファミ通PS　⑥プレイステーションマガジン　⑦HYPERプレイステーション　⑧THEプレイステーション　⑨HYPERプレイステーションRemix　⑩ファミ通wave　⑪その他

【17】普段ゲームショップで、ゲーム以外のものを何か購入しますか。
①攻略本　②ゲーム雑誌　③トレーディングカード(カードゲーム含む)　④キーチェーンゲームなど　⑤キャラクターグッズなど　⑥その他(具体的に書いてください)

【18】電撃プレイステーションDをどんなところで購入できると便利だと思いますか。
①ゲームショップ　②コンビニエンスストア　③スーパーマーケット　④駅売店　⑤その他(具体的に書いてください)

【19】PocketStationを購入しましたか。
①買った　②欲しかったが買えなかった　③欲しい対応ソフトが出てから購入する　④しばらく様子を見て考える　⑤購入するつもりはない

【20】PocketStation対応ソフトの中で、特に注目しているものはありますか。P.76を参照して、番号で答えてください(複数回答可)。

【21】PocketStation対応ゲームでは、どんなジャンルのものに期待していますか。
①アクション　②対戦格闘アクション　③シミュレーション　④ロールプレイング　⑤パズル　⑥テーブル　⑦その他(具体的に書いてください)

【22】電撃プレイステーションDへの意見や感想があれば、書いてください。

DPS-D13(Vol.93) プレゼント当選者

■PSソフト「封神領域エルツヴァーユ」
加藤肇（愛知県） 田中萌美（大阪府） 中川由貴（富山県）

■PSソフト「ガンホーブリゲイド」
秋庭秀幸（大阪府） 吉田憲司（和歌山県） 溝田慶一（京都府）

■PSソフト「Dance! Dance! Dance!」
大森由希（千葉県） 奥村裕彰（滋賀県） 桝田夏近（千葉県）

■PSソフト「TOYS DREAM」
熊谷明博（北海道） 横家等（岐阜県） 樋森力（岐阜県）

■PSソフト「快刀乱麻　雅」
日塔真司（東京都） 藤井彰二（三重県） 塩瀬勇人（神奈川県）

■PSソフト「リフレインラブ2」
石田裕太（長野県） 高橋真一郎（福岡県） 佐々野徳泰（愛知県）

■「ガーディアンリコール〜守護獣召喚〜」ジグソーパズル
深田純一（埼玉県） 新谷憲男（岡山県） 村岡秋美（広島県） 若林久幸（茨城県）

■「EVE the lost one」トレカBOX
杉山幸則（静岡県） 白井慶（愛知県） 徳永昌治（広島県）

■「エンドセクター」タロットカード
河田悠太（神奈川県） 伊勢八千代（富山県） 鈴木賢一（山形県） 後藤宜行（福岡県） 山中久美子（愛知県）

■「Juggernaut〜戦慄の扉〜」ホワイトボード
佐藤信（岩手県） 堀内和郎（宮崎県） 中村隆久（埼玉県）

■「COOL BOARDERS 3」Tシャツ
宍戸邦宏（福島県） 高島健（東京都） 倉田隆行（広島県）

■「MAREMANOID」キーホルダー
富田佳宏（青森県） 加藤紀美加（茨城県） 相田智久（千葉県）

■PSソフト「ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3〜FINAL Ver.〜」
新村仁宏（北海道） 斉藤大志（福井県） 峯山敬史（三重県） 坂田大介（兵庫県） 戸田誠（栃木県）

■「ファーストKiss☆物語」ポスター
長谷貴彦（兵庫県） 井藤隆二（茨城県） 林貴行（愛知県）

■D表紙娘テレカ
廣川和人（埼玉県） 上野裕爾（北海道） 穴澤敏幸（新潟県） 新田英隆（神奈川県） 江原直哉（神奈川県） 森一洋（福島県） 大川慧悟（埼玉県） 宮川幸嗣（山梨県） 重石英治（和歌山県） 川之辺貴（東京都） 高橋卓也（福島県） 深谷達宏（栃木県） 反橋洋一（鹿児島県） 山岸晃広（東京都） 樋上靖浩（広島県） 石川宏（茨城県） 大河原一真（静岡県） 田中真也（徳島県） 山本智史（茨城県） 田宮勇人（愛媛県） 長峰裕（茨城県） 萩原晶久（群馬県） 赤松豊（熊本県） 入江卓也（大阪府） 永島詠史（栃木県） 国府田満（茨城県） 加藤荘司（新潟県） 佐方剛（福島県） 照屋唯紀（沖縄県） 佐藤省吾（石川県） 広瀬直樹（山梨県） 大背戸健一（兵庫県） 加藤裕美（神奈川県） 鈴木輝子（東京都） 吉田源太（京都府） 伊藤淳二（福岡県） 奥村まい香（岐阜県） 奥田宗継（大阪府） 藤上太志（大分県） 長藤俊輔（徳島県） 田中幸作（埼玉県） 久次米邦浩（香川県） 松本幸治（京都府） 瀬戸亮太（長崎県） 山本拓也（北海道） 加藤和哉（青森県） 長谷川尚史（兵庫県） 松森健（愛媛県） 高田篤史（栃木県） 岡睦（福岡県） ほか50名

■PSソフト「バスランディング(つりコン同梱版)」
加藤毅（東京都） 中島秀徳（佐賀県） 山岸真依（神奈川県） 西江陽吉（岡山県） 木藤はるえ（富山県）

電撃PlayStation D15

VOL.99

毎号愛読ありがとう!! これからもDをよろしくネ

電撃プレイステーションD15 読者プレゼント

1『みつめてナイトR 大冒険編』店頭用タペストリー 3名



▶5人の女の子のイラスト入り、店頭用タペストリー。サイズはヨコ70センチ、タテ1メートル。（提供：コナミ）

2『ARMORED CORE MASTER OF ARENA』テレカ 5名



▶カッコイイACとロゴでデザインされたテレカ。（提供：フロム・ソフトウェア）

3『悠久幻想曲ensemble』ソフトケース 3名



表



裏

▶▼「悠久幻想曲ensemble」と「2」を入れることができる。（提供：メディアワークス）

4『クラッシュ・バンディクー3〜ブッとび!世界一周〜』100万枚突破記念フリースジャケット 3名

▼「クラッシュ3」のホットな100枚突破記念フリースジャケット。色はクラッシュと同じオレンジ！　サイズはM。（提供：SCEI）



5『Sonata(ソナタ)』クリアファイル 5名



▲T&Eソフトが贈る恋愛RPG『Sonata』のイラストがプリントされたクリアファイル。サイズはA4。（提供：T&Eソフト）

6『久遠の絆』オリジナルテレカ3枚セット 3名



▶輪廻転生をテーマにしたAVG「久遠の絆」のヒロインたちのテレカ3枚セット。（提供：フォグ）

7『お嬢様特急』&『学園祭〜星の丘学園物語〜』カメラ2個セット 3名

▼ゲームのヒロインが描かれたカメラを2個セットでプレゼント。このカメラで、旅の思い出を写してみては？（提供：メディアワークス）

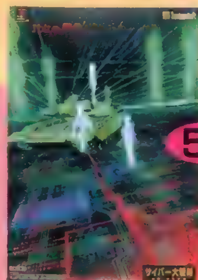


8『サイバー大戦略〜出撃！ はるか隊〜』2枚組テレカセット 5名



▲編集部を訪問してくれた、チームはるか隊のみなさんから、読者へのプレゼント。（提供：システムソフト）

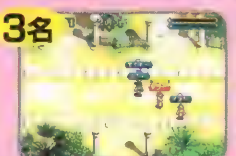
9『サイバー大戦略〜出撃！ はるか隊〜』ポスター 5名



▲近未来を舞台にした本格的な戦略SLG『サイバー大戦略』。サイバーなデザインのポスターを5名様に。（提供：システムソフト）

最新ソフトプレゼント!!

10『ワールド・ネバーランド2〜プルト共和国物語〜』 3名



◀架空の世界で人生を疑似体験しよう。（提供：リバーヒルソフト）

11『スノボキッズプラス』 3名



◀白熱の雪上レースが楽しめるスノボゲーム。（提供：アトラス）

12『Sonata(ソナタ)』 3名



◀真実の愛を求めて3つの世界でRPG。（提供：T&Eソフト）

13『後夜祭〜a sherd of youthful memories〜』 3名



◀学園祭でのさまざまな物語が楽しめる。（提供：翔泳社）

14『エーベルージュ2 WORLAND Beries』 3名



◀魔法学園が舞台の恋愛育成SLGの第2弾。（提供：タカラ）

応募のきまり

キミのほしいプレゼントが決まったら、66ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はD17で発表します。なお、アンケートの回答内容は当選・落選に一切関係ありません。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフト発売時期の関係上、商品の発送が遅れる場合がありますので、あらかじめご了承ください。

郵便はがき

101-8305

東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F
電撃PlayStation D15 プレゼント係

〒	−	ここにはなにも書かないでください→
住所	都道府県	
		TEL （　　）
氏名	ふりがな 男・女	生年月日 年（西暦） 月 日
職業		①小学3年以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮主婦 ⑯アルバイター ⑰無職 ⑱その他

P67でほしい賞品の番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】

【9】

【10】

【11】

【12】

【13】

【14】

【15】

【16】

【17】 その他

【18】

【19】

【20】

【21】

【22】

キリトリ線

MOVIE

前作から3年…登場キャラも一新し、再び幕を開ける恋と友情の学園生活!!

より楽しく、素敵になった『エーベ2』の魅力に接近!



明るく優しいアンヘル族の少女

CHARACTER FILE1
マール・アンハルト
[illegible]



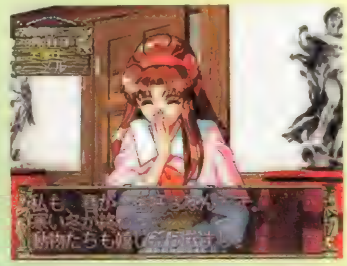
物語の主人公

CHARACTER FILE2
ランツ・ルシオン
（CV：南央美）
「エーベ2」の主人公。前作の主人公、カレナックの弟で、兄から聞かされていた学園での生活に憧れ、トリフェルズ学園に入学する。

授業に明け暮れる学園生活の中で、恋と友情を育むゲーム展開や、学園で起こるできごとを題材にした多彩なイベントなど、多くの魅力でプレイヤーの心をつかんだ「エーベルージュ」。この「エーベ2」では、そんな魅力の数々にさらに磨きがかけられ、恋と友情に彩られた学園生活は前作以上に楽しいものに！　また、パソコン版にはなかったイベントも追加され、初めての人はもちろん、パソコン版をやり込んだユーザーも十分に楽しめる内容になっているぞ!!



▲学生の本分はお勉強。恋や友情にかまけて育成をおろそかにすると、落第の危険も……。

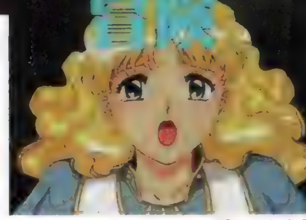


◀登場キャラが前作から一新され、新しい物語が繰り広げられる。

MOVIE CHECK!

物語の雰囲気を先取り!

付録のＣＤ－ＲＯＭには、学園生活の様子や、ストーリーの中核に触れれるシーンを集めたムービーが収録されている。個性あふれる女の子たちとの触れ合いと、世界の存亡をかけた冒険が織りなす物語の雰囲気を、一足先に楽しめるのだ！



▲注目シーンの連続で、一瞬たりとも目が離せないムービーだ。

エーベルージュ2
Eberouge 2
WORLAND Series　（ワーランド シリーズ）

パソコンで好評を博した恋愛育成ＳＬＧ『エーベルージュ2』が、ファンの熱い期待に応えてＰＳで登場！　パソコン版よりもさらに楽しく、より快適に遊べるように改良されたＰＳ版の内容を、バッチリ紹介するぞ!!　今回収録のムービーと併せてチェックしよう。

エーベルージュ2 WORLAND Series

2/25 SLG	▶¥5,800　▶タカラ
	▶MC(1ブロック)

『エーベ2』の3つの注目ポイントを徹底チェック!!

「エーベ２」の舞台は、前作から３年の月日が流れたトリフェルズ学園。前作の主人公・カレナックと仲間たちの思い出が残るこの学園で、今度はカレナックの弟・ランツと友人たちが、恋と友情、笑いと涙に満ちた３年間の学園生活を送ることになる。ここでは、そんな『エーベ２』の３つの注目ポイントをチェックしていこう！



◀前作で顔なじみのキャラも数多く登場する。



本を愛する知的美少女

CHARACTER FILE4
アルテナ・ブリュッケン

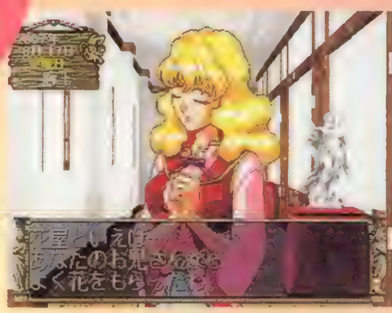


健気に頑張る貴族の令嬢

CHARACTER FILE3
メル・ブラウェン

『エーベ2』のポイント 1 神話の謎に迫る劇的なストーリー

前作ではノイシュと関わらないかぎり、深く語られなかった「世界破滅」のエピソード。「エーベ２」ではそのエピソードが、物語の中核になっている。「エーベ神話」の謎を解き、世界を破滅の危機から救う。そんな劇的なストーリー展開が、実に魅力的なのだ。



▶ランツの担任教師として登場する前作のヒロイン、ノイシュ。彼女は何らかの秘密を握っているのか……？



▲学長の話を盗み聞きしたランツは、驚くべき事実を知る。「世界破滅の危機」とは!?



魔法が苦手な優等生

CHARACTER FILE5
トーラ・フェルバート



スポーツが大好きな活発少女

CHARACTER FILE6
フェルス・ブランデン

『エーベ2』のポイント 2 ゲームのシステムはさらに親切、便利に!

ゲームシステムはさらに親切、便利なかたちに改良されている。それによって、ストレスを感じることなく、快適に遊べるようになったのだ。



▲休日の行動画面。ウィンドウがすっきりと整理されていて、女の子の部屋を訪問したり、校外のスポットに出かけるなどの行動がスムーズに選べる。



育成システムもわかりやすく!!

『エーベ2』のポイント 3 イベント、グラフィックを大幅に追加!

ＰＳ版では、オリジナルのイベントとグラフィックを新たに追加。パソコン版をプレイした人でも楽しめるぞ。



▶クラスメイト同士のイベントも盛りだくさん！



◀ときにはこんなドキドキのシチュエーションも……。

MOVIE

キミの破壊衝動を呼びさませ!!

ONE

ひたすら敵や障害物を破壊する爽快感。アメリカ生まれの過激なACTがPSに登場！ その魅力をくまなく紹介！

ONE
ワン

3月(予)	▶¥5,800 ▶カプコン
ACT	▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)

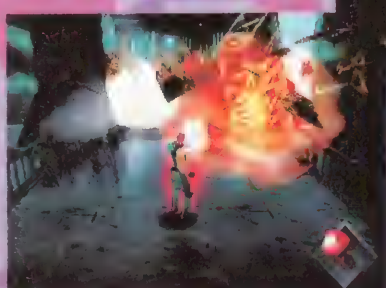




ガンガン壊して突き進め!!

STGの爽快感がとことん味わえるニュータイプのACTがついに登場！

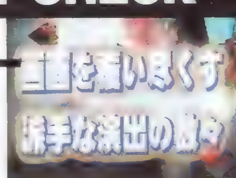
カプコンがこの春放つ『ONE』は、アクションとしてのおもしろさと、シューティングの持つ爽快さが融合したゲーム。プレイヤーは、3Dモデルで表現された近未来世界を舞台に、次々と現れる敵を倒しながら進むことになる。また、破壊すればするほど、キャラがパワーアップする「RAGEシステム」を採用。とにかく単純だが、理屈ぬきで楽しめるSTG要素の強いACTなのだ。



MOVIE CHECK

予告編風のムービー

今回収録しているムービーは、さまざまなステージのバトルシーンを映画の予告編風にまとめてあるもの。とにかく見ればこのゲームの持つ魅力がバッチリわかるようになっているのだ。破壊に次ぐ破壊の迫力あるムービーに、キミの破壊欲も目をさます……!?



◀ハデな画面の上に文字が挿入される。なかなかカッコイイのだ。



▶過激な爆発シーンの連続。見ているだけでも体が熱くなってくる！

—STORY—

ケインは失った自分の記憶を取り戻すため、悪の組織にたった1人で立ち向かう……。頼れるのは自分の腕につけられた銃のみ。それを駆使して、行く手を阻む組織のソルジャーたちを倒しながら秘密基地を目指す……。はたしてケインは記憶を取り戻すことができるのだろうか？



◀ステージ間にはムービーが流れ、ストーリーがわかるようになっているのだ。ケインの運命は……？

ゲームの魅力となる3つのポイント！

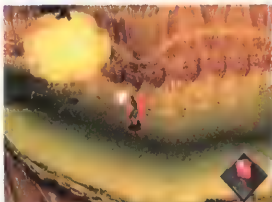
ひたすら破壊する……という、単純なコンセプトながら、このゲームには独自の見どころもいろいろあるのだ。ここでは、それら主だったものを3つにまとめて紹介していこう。



◀破壊すればどんどんランクアップ！

ステージ 変化に富んだステージ

戦いの舞台は研究所の中や山中、海底基地、ロープウェーなどバリエーションに富んでいる。また、同じステージでもカメラワークがどんどん変わっていくので、プレイしていても飽きないぞ。さらに、場面によっては自分で視点を変化させることもできる。これで敵を探そう！

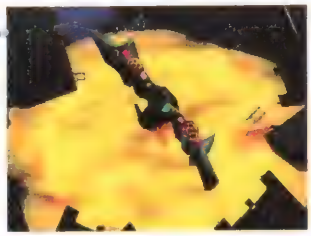

◀山岳ステージ。崖から落ちればアウト！


▶移動する列車の上で戦うステージもあるのだ。

ゲーム序盤ステージ1〜3を紹介！

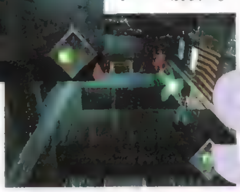
まずは小手調べ……

謎の研究所が舞台。最初のステージらしく、それほど難易度は高くない。まずは、ここでいろいろな操作に慣れておこう。


◀飛行メカがステージ―のボス。ちゃんと登場デモもある。

近未来の街を舞台にバトル

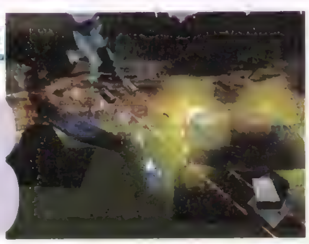

◀街中には障害物がたくさん。すべて破壊だ。


▶ビルの隙間は、確実に敵を倒してからジャンプ。

研究所を抜けると、夜の街に舞台を移して戦いが展開。ビルとビルの間はジャンプで越えていかないとならない。敵や障害物の数もステージ１に比べると、かなり増えているので注意！

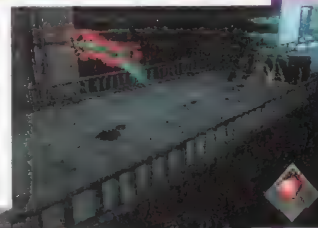
山頂を目指して戦え

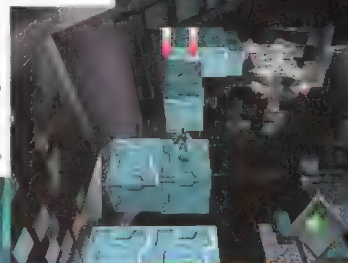
険しい山道をひたすら進むステージ。敵の攻撃だけでなく、上から岩が落ちてくることもあるのだ！　常に警戒しながら進もう。


◀ステージ３のボスは戦闘ヘリ。足を止めるとやられるぞ。

アクション 多彩なアクション

ただ敵を攻撃するだけでは、クリアは難しい。ときにはしゃがんだり、ダイブしたりして敵の攻撃を避けていこう。また、段差や崖などではジャンプを駆使して先に進まなくてはいけない。ほかにもショットはボタンにより「その場」と「走りながら」を使い分けられる。つまり簡単操作でさまざまなアクションが可能なのだ。



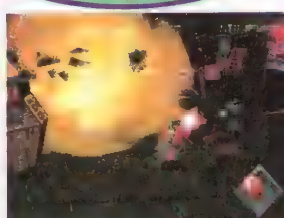




多彩なアクションを駆使してステージを戦え！

RAGEシステム 破壊してパワーアップ

画面右下にある「ＲＡＧＥメーター」。これは敵を倒したり、障害物を破壊することでたまっていく。このメーターが多ければ多いほど、攻撃力と防御力が高くなっていく…。つまり、破壊をすればするほどどんどんパワーアップしていくというわけ。「破壊」がコンセプトという、このゲームらしい斬新なシステムだ。




▲▶とにかく破壊しまくって、画面右下のＲＡＧＥメーターをためよう。どんどんケインが強くなっていくのだ。

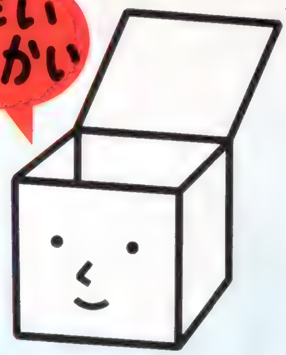
超攻撃！スマートボム

メーターがたまっていくと、攻撃力と防御力が高くなっていくが、メーターがＭＡＸになると画面全体に攻撃をできる「スマートボム」が使えるのだ。




PlayStation

I.Q FINAL だいいっかい


キュブリ

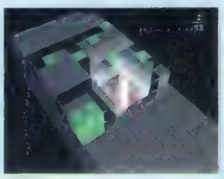
電撃100ATTACK CLUB

今回から始まった、電撃100ATTACKをサポートするこのコーナー。第1回は、問題を解いたり、作ったりするのに理解しておきたい、基本テクを解説。さらに、開発者自らが作ってくれた美しい10問を紹介しよう！

I.Q FINAL	
発売中 PZG	▶¥4,800　▶SCEI
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、PS(4ブロック)

難問を解く作るためのワンポイント解説

今回紹介するのは、問題を解くためにはもちろん、美しい問題を作るためにも、しっかり理解しておきたいテクニック。問題を作成するときには、これらのテクニックを「いかに駆使するか？」ということを考えながら、全体を構成していこう。


◀ここで紹介するテクニックを理解すれば、難問も解けるハズだ。

これだけは覚えておきたい基本テク



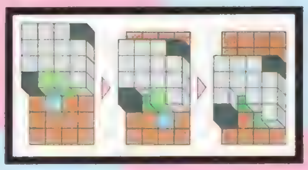
意外に難しいのが、フォービドゥンキューブにかこまれ、爆発が使えないキューブ（写真内のA、B、C）を捕獲するタイミング。AやB、Cのキューブはアドバンテージキューブを捕獲してから、爆発位置まで進む間に捕獲するのがベスト。

ポイント1 アドバンテージキューブを有効に使え

少ない歩数で問題を解くポイントは、アドバンテージゾーンの爆発できる場所を多数設置すること。問題に含まれるアドバンテージキューブが、捕獲してから何歩で大爆発させられる位置に来るか？その見切りと設定こそが、解法や問題作りのコツだぞ。

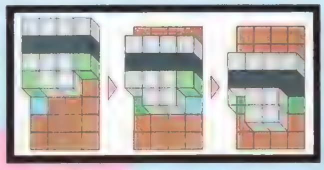
"あわせ"のテク

並んだアドバンテージキューブをずらして捕獲し、アドバンテージゾーンを後方にあるキューブ陣の形に合わせるテクニック。捕獲から爆発までの歩数が長いものから捕獲するのが基本。



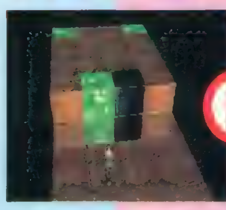
"たいら"のテク

アドバンテージゾーンを横一列に並ばせるように、ずれたアドバンテージキューブを同じ横軸で捕獲。そして、横一列に並んだキューブを、一度に消滅させるテクニック。



ポイント2 マーキングで爆発を避けよう

マーキングの上に乗っているキューブは、アドバンテージゾーンの爆発に巻き込まれても消えないようになっている。もちろんフォービドゥンキューブだって例外ではない。この法則を利用して、アドバンテージゾーンの爆発を効率よく発揮させよう。


▲一気に9個のキューブを消したいが、フォービドゥンキューブが邪魔……。


◀そんなときこそ、マーキングでフォービドゥンキューブを保護しよう。

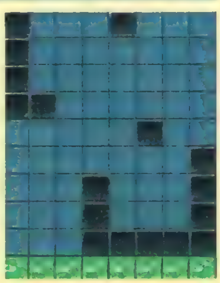
電撃100ATTACK 中間発表!!

「CREATE」モードで作ったオリジナル問題を募集したこの企画。なんと総計522もの問題が送られてきました。現在1つ1つの問題を審査し、『電撃100ATTACK』を製作中。結果は4月15日発売のD17号の付録CD-ROMに入る予定なのでお楽しみに。また、現在第2回目も企画中。賞品や詳細については次号にて紹介するぞ。

さて、ここではこの企画に送られてきた力作を2問紹介。キミにこの問題が解けるかな？

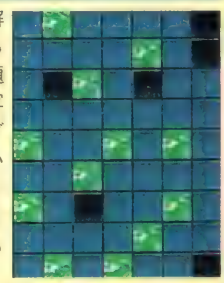
応募作品例その1　静岡県:河村真吾さん　模範歩数10

"あわせ"のテクニックを追求した問題。ズラリと1列に並んだアドバンテージキューブは、特定の順番で捕獲していき、一気に爆発させてクリアしよう。ひと目見て問題の性格はわかるけれど、捕獲する順番に悩むという好問題。



応募作品例その2　千葉県:田良島詩織さん　模範歩数10

田良島さんは、上で解説したマーキングによるガードを使って解く問題を送ってくれた。右の写真の問題は、マーキングのテクを3回も使わないといけないもの。爆発と捕獲の順番を考えないといけないポイントなども含まれた難問だぞ。



  イラスト／キミ

キミは解けるか？『I.Q』の生みの親、両氏（佐藤雅彦氏＆中村至男氏）が贈る10問！

今回付録CD-ROMに収録されているのが、2人の作ったこの10問。どれも難しいだけでなく、「I.Q」ならではといえる解法の美しさをもった問題になっている。問題の最初に書かれた数字は問題の「SIZE」。模範歩数は書かれたとおりです。
【オリジナル問題の遊び方】まず、「DATA BASE」の「SaveData倉庫」内にある「新着」を選び、その中にある『I.Q FINAL』のデータを選択し、メモリーカードにコピーします。その後、製品版『I.Q FINAL』を起動させてから、「CREATE」、「START」、「EDIT」と選択し、各「SIZE」のNO.1に設定されているのがオリジナル問題です。問題を選択したら「TESTPLAY」を選択することによって、その問題を遊ぶことができます。



◀問題のデータは、セーブデータ倉庫に収録されているぞ。

問題1:たいらあわせ

4×5	模範歩数 5

タイトル通り、〝たいら〟を使った基本問題。作成側のポイントとしては、最初のアドバンテージキューブを使わせることで、奥のブロックまでのヒマを感じさせないようにしてある。

解法の手引

▶手前のアドバンテージキューブを爆発させたら、残りを一列に並べる方法はすぐにわかるはず。



問題2:編隊

4×6	模範歩数 5

１つのアドバンテージキューブから、周囲を巻き込んで一気に爆発させるタイプ。これを基本型として発展させたり、部分に組み込めば、広大な問題にも応用できる。

解法の手引

▶これは、見たままにやればクリアはカンタン。爆発が四方に広がっていく美しさを楽しもう。



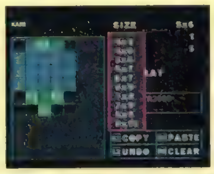
問題3:かに

5×6	模範歩数 5

タイトルの由来は、下から２段目にある２つのアドバンテージキューブ。これをカニの目玉に例えてあるとか。左右対称に爆発が美しく広がる様子もポイントの１つ。

解法の手引

▶アドバンテージゾーンを、いったん後方まで送り込んでから、広いスペースを消してやろう。



問題4:段あわせ

5×7	模範歩数 5

引っかけともいえる右のアドバンテージゾーンと、上から２段目の中央、フォービドゥンキューブにはさまれた１個をどう捕獲するかがポイント。問題の要である仕掛けとなっている。

解法の手引

▶右のキューブから先に手を出してはいけない。上の１個は単体で捕獲することを意識できれば、道は見える。



問題5:まわりこみ

6×7	模範歩数 11

タイトルは、最後のブロックを取るときのキャラクター自身の動き。解くには、フォービドゥンキューブの列を大きく迂回してマーキングしにいく必要がある。

解法の手引

▶フォービドゥンキューブの背後にあるキューブを捕獲するために、いつマーキングするかのタイミングが重要。



問題6:階段

6×8	模範歩数 10

手前のブロックだけを見ていては、どこから手をつけていいのかわからない。はじめに全体を見ることの大切さを理解してもらうための問題とのこと。

解法の手引

▶キレイに並んだフォービドゥンキューブに合わせて、端から順に捕獲することがわかれば解けるはず。



問題7:さかのぼり

7×8	模範歩数 10

「さかのぼり」とは、列の後ろから前へと逆行するように連鎖が流れること。連鎖させるアドバンテージゾーンを、奥まで送る形になるため、送る歩数の計算が難しいかも。

解法の手引

▶「さかのぼり」になる部分を見つけることができれば、あとは楽。左右のアドバンテージゾーンのあわせに注意。



問題8:打ち上げ花火

7×9	模範歩数 8

問題２の発展型といった問題。花火のあとに１個だけ残るノーマルキューブが、この問題における「〝ゆとり〟のようなもの」とのこと。手前のブロックの存在にも注目。

解法の手引

▶問題２と同じく、ほとんど見たまま。アドバンテージゾーンを送る間に、手前のキューブを沈めよう。



問題9:ずらし取り

8×9	模範歩数 12

問題２や８と同じように、爆発のつながりを楽しむ問題だが、変なところが消えてしまいそうな気がして、実行するのはちょっと度胸がいる。直感を信じることが重要な問題だそうだ。

解法の手引

▶問題を見て感じた通りにやれば大丈夫。後列の爆発を始めるとき、消すのと爆発の順番を間違えないように。



問題10:Fire Street

8×10	模範歩数 11

問題８が「打ち上げ花火」なら、こちらは仕掛け花火といった風情か。マーキングによって爆発を避けるなど、基本から応用までさまざまなテクニックが盛り込まれている。

解法の手引

▶連鎖爆発を、前後どちら側からスタートさせるかが重要。規定歩数で解くには、最初の１手にひとひねり必要。





すべてがわかる

Pocket Station 解析講座

第4回 ポケットダンジョン紹介編

ポケットダンジョン

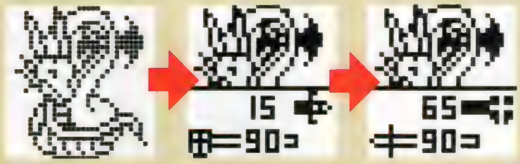
ポケットステーション初のじっくり遊べるRPG!

春予定 | SCEI | ¥2,800 | RPG

ポケステでの本格的ＲＰＧの第１弾となるのが、この『ポケットダンジョン』。街とダンジョンという２つの場所を舞台に、本格的ＲＰＧの醍醐味が十二分に味わえる。謎解きの要素もあり、いろいろと飽きさせない作りなのだ。

戦闘 伸縮するバーをうまく押して、戦闘に完全勝利しよう!!

このゲームの戦闘は、伸縮するアクションバーをタイミングを合わせて押すというもの。うまくクリティカルを出すと、連続攻撃が可能なのだ。



ダンジョン&街 RPGの定番の世界観

ダンジョン内の謎を解き明かし、ダンジョンの最深部を目指そう。街にはいろいろなショップがあるぞ。



▶ダンジョン内の謎の目玉。これは何だ？



◀街にある教会。神父さんに相談してみると……

モンスター鑑賞 捕らえたモンスターを鑑賞しよう

ダンジョン内で捕まえたモンスターは、プレステを使っての鑑賞が可能。キミのコレクションは完成するか？



新コーナー ポケステ目安箱

発売直後にあっという間に売り切れ店続出のポケットステーション。しかも、期待の『ＦＦⅧ』もポケステ対応と、全国的にポケステブームが蔓延の兆しだ。

さて、このコーナーでは、ポケステに対する読者の疑問に応えるとともに、ポケステに関するいろいろなデータを紹介するぞ。

その前座といえる今回は、「期待するポケステ対応ゲームの遊び方」についての読者アンケートの結果を紹介しよう。ダントツの第１位は「対応ソフトの経験値稼ぎ＆キャラ育成」。２位はその約半分の得票で、「ミニゲーム集」、３位は「アイテム集め」という結果だった。この結果から見ると、ポケステをゲーム本編の補助アイテムとして、または携帯用のミニゲーム機として使いたいと思っている人が多いようだ。ただ、今号収録の『ポケムー』のように新しい遊び方を提案するソフトも登場し始めたのも事実。これからも目が離せないぞ！

ポケステ対応ソフトリスト

タイトル名	データ
①ポポローグ	発売中/SCEI/¥5,800/RPG
②進め！海賊	発売中/アートディンク/¥5,800/SLG
③玉繭物語	発売中/元気/¥5,800/RPG
④R4 RIDGE RACER TYPE 4	発売中/ナムコ/¥5.800/RCG
⑤LUNATIC DAWN Ⅲ	発売中/アートディンク/¥5,800/RPG
⑥テーマアクアリウム	発売中/※1/¥5,800/SLG
⑦もんすたあ★レース	発売中/コーエー/¥4,800/RPG
⑧クラッシュ・バンディクー3～ブッとび！世界一周～	発売中/SCEI/¥4,800/ACT
⑨Hello Kitty White Present	発売中/ハドソン/¥5,800/PZG
⑩ストリートファイターZERO 3	発売中/カプコン/¥5,800/ 対戦ACT
⑪I.Q FINAL	発売中/SCEI/¥4,800/PZG
⑫バトル昆虫伝	発売中/ジャレコ/¥5,800/S・RPG
⑬パチスロ帝王～※2～	発売中/※3/¥5,800/SLG
⑭ポケットムームー	発売中/SCEI/¥4,800/ETC
⑮ARMORED CORE MASTER OF ARENA	発売中/※4/¥5,800/ACT
⑯FINAL FANTASY Ⅷ	発売中/スクウェア/¥7,800/RPG
⑰キョロちゃんのプリクラ大作戦	発売中/トミー/¥5,800/ACT
⑱Piとメール	発売中/ハドソン/¥2,800/ETC
⑲モンスターファーム2	2/25/テクモ/¥5,800/SLG
⑳ワールド・ネバーランド2～プルト共和国物語～	2/25/リバーヒルソフト/¥5,800/SLG
㉑家にポチがやって来た～in My Pocket～	3/11/コナミ/¥4,800/SLG
㉒ヴァンピール 吸血鬼伝説	3月予定/アートディンク/¥5,800予定/SLG
㉓水族館プロジェクト―フィッシュハンターへの道―	3月予定/テイチク/¥5,800予定/AVG
㉔めざせ！ 名門野球部	3月予定/※5/¥5,800/SLG
㉕愛蔵版 封神演義	4/1/コーエー/¥5,800/S・RPG
㉖シーバス1-2-3 DESTINY!運命を変える者!	4/15/ジャレコ/¥5,800/A・RPG
㉗太陽のお告げ	4/22/プログレス/未定/ETC
㉘デビルサマナー ソウルハッカーズ	4月予定/アトラス/¥6,800予定/RPG
㉙スパイロ・ザ・ドラゴン	4月予定/SCEI/未定/ACT
㉚お店 de 店主	4月予定/テクノソフト/¥5,800予定/RPG
㉛モンスターコンプリワールド	5月予定/※6/¥5,800/RPG
㉜プルムイ プルムイ	春予定/※7/未定/RPG
㉝バーガーバーガー2(仮)	春予定/ギャップス/¥5,800/SLG
㉞CAPA(仮)	春予定/SCEI/未定/ETC
㉟どこでもいっしょ(仮)	春予定/SCEI/未定/ETC
㊱ポケットダンジョン	春予定/SCEI/¥2,800予定/RPG
㊲BASS RISE バスライズ	春予定/バンダイ/¥5,800/ACT
㊳～ミスタープロスペクター～ほりあてくん	春予定/リズミックス/¥2,800/RPG
㊴※8 カードキャプターさくら	99年予定/アリカ/未定/ETC
㊵サーキットの狼II モデナの剣	未定/エム・ティー・オー/未定/RCG
㊶ポケ単・ポケ熟(仮)	未定/SCEI/未定/ETC
㊷ラグナキュール・レジェンド	未定/SME/未定/RPG

●タイトル前の数字は、66ページのアンケートに使用する番号、データ欄は順に発売日／メーカー／価格／ジャンルをそれぞれ表す。

※１…エレクトロ・アーツ・スクウェア　※２…ビッグウェーブ・ぴか吾郎・ＢＢジャッキー７　※３…メディアエンターテイメント　※４…フロム・ソフトウェア　※５…ネクサスインターラクト／ダズ　※６…アイディアファクトリー　※７…カルチュア・パブリッシャーズ　※８…アニメチック・ストーリーゲーム①

電撃D's information

ゲームに関する最新情報や募集告知、オトクなキャンペーン企画も紹介する、ゲームファン必見のニュースページ!

最新情報

今年の夏は…これまでで最高のアツさになるに違いない!!

緊急発表!『GT2』今夏登場!!

RCGの究極の進化形が今、そのベールを脱ぐ!!

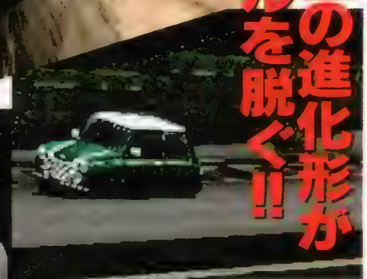


あらゆる面でRCGファンのド肝を抜いた「グランツーリスモ」の発売から1年。待望の第2弾のリリースがついに決定した。その名もズバリ『グランツーリスモ2』! 前作で高い評価を得た、ち密にして戦略性あふれるセッティングや、リアルな車体の挙動といったエッセンスに磨きをかけ、さらにユーザー・インターフェイスの改良から収録車種、コース数の増加にいたるまで、あらゆる面で強化が図られているとのこと。発売は今年の夏予定。あと半年が待ち遠しい……!!



モチロン! DPS-Dも フォロー!

覚えているだろうか。DPS-D6にて開催された「GTチャレンジDカップ」を。あのときのアツい走りを、そして感動を再び読者のみんなと分かち合うために、DPS-Dでは『GT2』でも読者参加企画を予定しているぞ! 「GT」ファンは、今後のDPS-Dに注目だ!!





今回公開された画面写真では、メルセデス・ベンツのレーシング仕様車や、オースチンのミニ・クーパーなどの存在が確認できる。また、オフロードコースとおぼしき画面写真も気になるが……!?

DATA
発売日：夏予定
価格：未定
発売：SCEI

募集告知

『ワーネバ2』でジャンジャン移住をやらねば!

『ワーネバ2』誌上移住計画

P.18で告知したとおり、『ワールド・ネバーランド2』を使っての大移住計画が発動! その名も「第1回プルト共和国移住計画」。ついては読者のみんなから、「おもしろいキャラ」のデータを大募集するぞ!! 若くしてオルグ長の座についた、なんてキャラをはじめとして、他人の恋人ばっかり奪いまくってあげくポイ捨て、泣かせた女（男）は数知れず、なんてキャラまで、とにかく「これはおもしろい!」と胸を張って言えるようなキャラを作って、ガンガン応募してほしい。中でも優秀なキャラは、CD-ROMにそのデータを収録するぞ! 下の応募の決まりをよく読んで、ふるって応募してほしい。第1回締切は3月6日(当日消印有効)だ。



応募のきまり

- ●SCEI純正のメモリーカードにデータを入れて送ってください。また、郵送中のデータの破損を防ぐため、メモリーカードはケースに入れ、緩衝材などでくるんで送ってください。送料については、郵便局で確認してください。
- ●自分の住所、氏名、電話番号、自分の作ったキャラがいったいどんなキャラなのか、わかりやすく説明したメモを同封してください。
- ●送料分の切手を貼り、自分の住所、氏名を明記した返信用封筒を同封してください（これがないと、メモリーカードを返却できない場合があります）。
- ●第1回締切は3月6日（当日消印有効）です。

あて先
〒101-8305
（株）メディアワークス DPS-D編集部
「第1回プルト共和国移住計画」係

キャンペーン

超レアもの!! ガンメタ仕様の限定版チョロQをゲットだぜ!!

『コンバットチョロQ』816キャンペーン

見た目はコミカルながら、戦車によるアツい砲撃戦が楽しめるACT『コンバットチョロQ』。このゲームの背ラベルについているバーコードを切り取って官製ハガキに貼り、名前、年齢、住所、電話番号、PS版『コンバットチョロQ』の感想、そして、『コンバットチョロQ』に登場する〝最終兵器〟の名前を明記して下記のあて先に送ろう。816名に抽選で、オリジナルガンメタ仕様のコンバットチョロQ（これはゲームではなく、おもちゃのチョロQだ）「ゲパルト」と「エイブラムス」がセットで当たるのだ。なお、816はバトルと読むということを付け加えておこう。

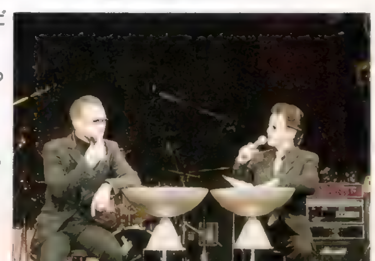
あて先
〒125-8503
東京都葛飾区青戸4-19-16
株式会社タカラ CS事業部
「バトルキャンペーン係」

最新情報

問い合わせ多数! あの謎のムービーは一体……!?

『ペルソナ2 罪』製作発表会

去る1月31日、六本木ベルファーレにて、アトラスの新作発表会が開催された。そこで発表されたのが『ペルソナ2 罪』! ここまでキーワードが出そろえばおわかりのことと思うが、D14のCD-ROMで唐突に挿入されたムービーは、これを秘密裏に告知していたものだったのだ!! 発表前に見ることのできた、新しい『ペルソナ』の世界は、いかがだったかな……?



➡金子一馬氏と岡田耕始氏によると、発売は夏頃にを予定しているそう。詳細は電撃PS98号を見てね。

※DPS-D14『ペルソナ2 罪』の映像を見る方法。CD-ROMを起ちあげてメイン画面で一番最初にMOVIEを選択してみよう。

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStationD15新作ソフトスケジュール

●2月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載
1	18日	サイコメトラーEIJI	[illegible]	¥5800	AVG	
2	18日	ぴくぴく仙太郎～パズルでごはん～	講談社	¥4800	PZG	
3	18日	信長の野望 武将風雲録	コーエー	¥5800	SLG	
4	18日	CINEMA英会話シリーズVol.2 インターセプター	サクセス	¥6800	ETC	
5	18日	OPTION チューニングカーバトル2	ジャレコ	¥5800	RCG	
6	18日	コブラ ギャラクシーナイツ	SCE	¥2000	ETC	
7	18日	魔法使いになる方法	ティジイエル	¥6800	A・RPG	
8	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
9	18日	超戦闘球技 ヴァンボーグ	ヘクト	¥5800	ACT	
10	18日	マーヒーベィヒーストーリー	PONOS	¥4800	PZG	
11	25日	Wizard's Harmony 復刻版	アークシステムワークス	¥2800	SLG	
12	25日	オアシスロード	アイディアファクトリー	¥5800	RPG	
13	25日	19時03分－上野発夜光列車－	ヴィジット	¥5800	ETC	
14	25日	～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	¥5800	対戦ACT	
15	25日	FAVORITE DEAR フェイバリットディア	NECインターチャネル	¥5800	SLG	P.22
16	25日	[illegible]	カプコン	¥5800	対戦ACT	
17	25日	チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿IV	コーエー	¥7800	SLG	
18	25日	pop'n music ポップンミュージック	コナミ	¥4800	ETC	
19	25日	くのいち捕物帖	GMF	¥5800予定	AVG	
20	25日	後夜祭 a sherd of youthful memories	翔泳社	¥5800	SLG	P.34
21	25日	めぐり愛して	SME	¥5800予定	SLG	
22	25日	－立体忍者活劇－ 天誅 忍凱旋	SME	¥4800予定	ACT	
23	25日	エーペルージュ2 WORLAND Series	タカラ	¥5800	SLG	P.68
24	25日	コンバットチョロQ	タカラ	¥5800	ACT	
25	25日	ドリームサーカス	ティジイエル	¥5800	SLG	
26	25日	マジカルドロップIII＋ワンダホー!	データイースト	¥4200	PZG	
27	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
28	25日	The AIRS(エアーズ)	パック・イン・ソフト	¥5800	RPG	
29	25日	魔女たちの眠り -復活祭-	パック・イン・ソフト	¥3800	AVG	
30	25日	ウェルトオブ イストリア	ハドソン	¥5800	RPG	
31	25日	猫侍	ヒューマン	¥5900	AVG	
32	25日	ぱずるまにあ	ヒューマン	¥4800	PZG	
33	25日	DEVICEREIGN	メディアワークス	¥5800	SLG	
34	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	P.18
35	25日	ルフトヴァッフェ～ドイツ空軍を指揮せよ～	ビクターソフト	¥5800	SLG	
36	2月	バブルガンキッド	タカラ	¥5800	ACT	
37	2月	プレッシャーゾーン	たき工房	未定	STG	
38	2月	日本プロ麻雀連盟公認 手ほどき麻雀 入門編	[illegible]	[illegible]予定	TBL	

●3月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載
39	4日	AIR RACE CHAMPIONSHIP	[illegible]エンタテイメント	¥5800	RCG	
40	4日	トゥームレイダー3	エニックス	¥6800	ACT	
41	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
42	4日	KOEI The Best エアーマネージメント	コーエー	¥2800	SLG	
43	4日	KOEI The Best 三國志孔明伝	コーエー	¥2800	S・RPG	
44	4日	KOEI The Best 大航海時代II	コーエー	¥2800	S・RPG	
45	4日	三國志V(ザ・ベスト)	コーエー	¥3800	SLG	
46	4日	SILENT HILL	コナミ	¥5800	AVG	
47	4日	実戦パチスロ必勝法! サミーレヴォリューション2	サミー	¥6800	SLG	
48	4日	Sonata ソナタ	T&Eソフト	¥6800	RPG	P.14
49	4日	アームド ファイター	バンプレスト	¥5800	対戦ACT	
50	4日	悠久幻想曲ensemble2	メディアワークス	¥3800	ETC	
51	4日	PEPSIMAN	キッド	¥2800	ACT	
52	11日	榎本加奈子のボケ診断ゲーム	オラシオン	¥4800	ETC	
53	11日	ATHENA～Awakening from the ordinary life～	SNK 夢工房	¥6800	AVG	
54	11日	PUFFYのP.S. I LOVE YOU	エピックレコード	¥2800	ETC	
55	11日	奏(騒)楽都市 OSAKA	キングレコード	¥6800	SLG	
56	11日	G I JOCKY	コーエー	¥6800予定	ACT	
57	11日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
58	11日	ファイナルファンタジーVI	スクウェア	¥4800予定	RPG	
59	11日	ファイナルファンタジーコレクション	スクウェア	¥6800予定	RPG	
60	11日	ファイナルファンタジーコレクション アニバーサリーパッケージ	スクウェア	¥8800予定	RPG	
61	11日	COLIN McRAE THE RALLY コリン・マクレー・ザ・ラリー	スパイク	¥5800	RCG	
62	11日	グローバルフォース 新 戦闘国家	SCEI	¥5800	SLG	P.40
63	11日	小さな巨人 ミクロマン	タカラ	¥5800	ACT	
64	11日	Nゲージ運転気分ゲーム「ガタンゴトン」	東芝EMI	¥5800	SLG	
65	11日	キャプテン・ラヴ	東芝EMI	¥5800	AVG	
66	11日	トミカタウンをつくろう!	トミー	¥5800	SLG	
67	11日	リーディングジョッキー'99	ハーベストワン	¥5800	ACT	
68	11日	FISHER'S ROAD フィッシャーズロード	ビーピーエス	¥5800予定	SLG	
69	11日	火魅子伝 恋解	博報堂	¥6800予定	SLG	
70	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RCG	
71	18日	ミスティックアーク まぼろし劇場	エニックス	¥6800	AVG	
72	18日	Dancing Blade かってに桃天使II ～Tears of Eden～	コナミ	¥5800	AVG	
73	18日	わくぷよダンジョン 決定盤	コンパイル	¥5800	RPG	
74	18日	CINEMA英会話シリーズVol.3 嵐が丘	サクセス	¥6800	ETC	
75	18日	チョコボレーシング～幻界へのロード～	スクウェア	¥5800予定	RCG	
76	18日	電車でGO!2 スペシャルギフトパック	タイトー	¥9800	SLG	
77	18日	電車でGO!2	タイトー	¥5800予定	SLG	
78	18日	All star Tennis '99	UBIソフト	¥5800	SPG	
79	18日	ウンジャマ・ラミー	SCEI	¥4800	ETC	
80	18日	ぱずるまにあ2	ヒューマン	¥4800	PZG	
81	25日	RISING ZAN ～THE SAMURAI GUNMAN～	ウエーブシステム	¥5800	ACT	P.42
82	25日	To Heart	アクアプラス	¥6800	AVG	
83	25日	キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	¥5800予定	対戦ACT	
84	25日	アイルトン・セナ カートデュエル スペシャル	ギャップス	¥5800	RCG	
85	25日	必勝パチンコステーションクラシック 復刻 SANKYO名機たち	サンソフト	¥3980	SLG	
86	25日	サイバーオーグ	スクウェア	¥5800	ACT	
87	25日	サウンドノベル エボリューション1 弟切草 蘇生篇	チュンソフト	¥4800	AVG	
88	25日	子育てクイズもっとマイエンジェル	ナムコ	¥5800	ETC	
89	25日	ゴルフに行こう! トーナメント・リーダー	ビクターソフト	¥2500	SPG	
90	25日	村越正海の爆釣シーバス・フィッシング	ビクターソフト	¥3800	SLG	
91	25日	スーパーバトルレーシング S.C.A.R.S	UBIソフト	¥5800	RCG	
92	3月	ミリオンクラシック	バンダイ	¥6800	SLG	
93	3月	必殺パチンコステーション4～ヒーローたちの挑戦～	サンソフト	¥4900	SLG	
94	3月	ヴァンピール 吸血鬼伝説	[illegible]	[illegible]	SLG	
95	3月	X-Games プロボーダー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800	SPG	
96	3月	ONE	カプコン	¥5800	ACT	P.70
97	3月	パチスロマスター <Sammy SP>	ティー・イー・エヌ研究所	未定	SLG	
98	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	
99	3月	Parlor! PRO7 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5200	SLG	
100	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
101	3月	新世紀GPXサイバーフォーミュラ 新たなる挑戦者	バップ	¥6800予定	AVG	
102	3月	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	バンダイビジュアル	未定	STG	P.38
103	3月	闇吹く夏～帝都物語ふたたび～	ビーファクトリー	¥5800予定	AVG	
104	3月	セブンテントリオン～Out of the Blue～	ヒューマン	¥5800	AVG	
105	3月	全日本プロレス～王者の魂～	ヒューマン	未定	SPG	
106	3月	建設機械シミュレーター KENKIいっぱい!	富士通パソコンシステムズ	[illegible]	SLG	

●4月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載
107	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	S・RPG	
108	1日	撞球re-mix ビリヤードマルチプル	アスク	¥4800	SPG	
109	1日	MEREMANOID～マーメノイド	エクシング エンタテイメント	未定	RPG	
110	1日	KOEI The Best 提督の決断III	コーエー	¥3800	SLG	
111	1日	信長の野望将星録 withパワーアップキット	コーエー	¥9800	SLG	
112	1日	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～	コナミ	¥5800予定	AVG	
113	1日	ことぶきグランプリ～めざせ原チャンキング	シスコンエンタテイメント	¥5800	RCG	
114	1日	サガ フロンティアII	スクウェア	¥6800予定	RPG	
115	1日	エラン	ビスコ	¥4800	SLG	
116	1日	R(アール)	ファブコミュニケーションズ	未定	SPG	
117	15日	グリントグリッター	コナミ	¥5800予定	AVG	
118	15日	CINEMA英会話シリーズvol.4 ボーイズライフ	サクセス	¥6800	ETC	
119	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	A・RPG	
120	15日	ひっとばっく	トミー	¥5800	ACT	
121	15日	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト	¥6800予定	S・RPG	
122	15日	ナース物語(ストーリー)	毎日コミュニケーションズ	¥5800	AVG	
123	22日	悠久のエデン	アスキー	¥5800予定	RPG	
124	22日	東京魔人學園朧綺譚	アスミック・エース エンタテインメント	¥3800予定	AVG	
125	22日	バストアムーブ2～ダンス天国MIX～	エニックス	未定	ETC	
126	22日	プロ麻雀「兵」2	カルチャーブレーン	¥4800予定	TBL	
127	22日	COTTONオリジナル	サクセス	¥4800	STG	
128	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ETC	
129	28日	新時代劇アクション 羅刹の剣	コナミ	未定	ACT	P.26
130	4月	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	
131	4月	ARTDINK BEST CHOICE アクアノートの休日	アートディンク	¥2000	ETC	
132	4月	0からの将棋「将棋幼稚園あゆみ組」	アフェクト	¥5800	TBL	
133	4月	最強の将棋	アンバランス	¥7800予定	TBL	
134	4月	倉庫番難問指南	アンバランス	¥4800予定	PZG	
135	4月	NBA Live99	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800予定	SPG	
136	4月	輝く季節へ	キッド	¥6800予定	AVG	
137	4月	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ACT	
138	4月	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ACT	
139	4月	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	
140	4月	バス釣りにいこう!	バンプレスト	¥5800予定	SLG	
141	4月	VIRUS-THE BATTLE FIELD-	ポリグラム	未定	AVG	
142	4月	DRAGON MONEY(ドラゴンマネー)	マイクロキャビン	¥5800予定	TBL	
143	4月	有限会社 地球防衛隊	メディアリング	未定	SLG	

●5月以降発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載
144	20日	CINEMA英会話シリーズVol.5 ゾンビ	[illegible]	¥6800	ETC	
145	27日	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説	徳間書店	¥5800予定	TBL	
146	27日	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説限定版	徳間書店	¥5800予定	TBL	
147	5月	モンスターコンプリワールド	アイディアファクトリー	¥5800	RPG	
148	5月	ザ ノベルズ～ゲームセンターあらしR～	ヴィジット	未定	AVG	
149	5月	SD飛龍の拳伝説	カルチャーブレーン	未定	対戦ACT	
150	5月	ロジック麻雀 創龍 三人打	日本一ソフトウェア	¥5800	TBL	
151	5月	マリオネットカンパニー	マイクロキャビン	未定	AVG	
152	6月17日	CINEMA英会話シリーズVol.6 愛の果てに	サクセス	¥6800	ETC	
153	6月24日	とんでもクライシス!	徳間書店	¥5800予定	ACT	
154	6月	スーパーチャイニーズファイターEX	カルチャーブレーン	未定	対戦ACT	
155	6月	Cybernetic EMPIRE サイバネティック・エンパイア	日本テレネット ウルフチーム	¥5800	AVG	
156	6月	ツインズストーリー きみにつたえたくて…	パンサーソフトウェア	未定	SLG	

●春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載
157	春	ウィザードリィ～DIMGUIL～	アスキー	¥6800	RPG	
158	春	ガレリアンズ	アスキー	未定	AVG	P.36
159	春	TANK SIMULATOR(仮)	アスキー	未定	SLG	
160	春	70年代風ロボットアニメ ゲッP-X	アローマ	¥6800予定	STG	
161	春	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定	AVG	
162	春	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定	AVG	
163	春	せがれいじり	エニックス	未定	ETC	
164	春	ポップン タンクス!	エニックス	未定	対戦ACT	
165	春	ジェイルブレイカー	NECインターチャネル	未定	AVG	
166	春	黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～	ガスト	¥5800予定	RPG	

ジャンルの表記 ACT●アクション 対戦ACT●対戦格闘アクション STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

No.	発売	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載
167	春	モンスター・コレクション(仮)	角川書店 ESP	未定	RPG	
168	春	ジャングル パトロール	カルチュア・パブリッシャーズ	未定	STG	
169	春	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	
170	春	バーガーバーガー2(仮)	ギャップス	¥5800	SLG	
171	春	BOYS BE 2nd Season	講談社	¥5800	SLG	
172	春	胸騒ぎの予感(仮)	講談社	未定	SLG	
173	春	Zill O'll	コーエー	¥6800予定	RPG	
174	春	NBAパワーダンカーズ	コナミ	未定	SPG	
175	春	あいたくて ～your smiles in my heart～	コナミ	未定	SLG	
176	春	NHL BLADE OF STEEL	コナミ	未定	SPG	
177	春	ジャージーデビルの大冒険	コナミ	未定	ACT	
178	春	ダンスダンスレボリューション	コナミ	未定	ETC	
179	春	麻雀やろうぜ!	コナミ	¥3800	TBL	
180	春	メルティランサー The 3rd Planet(仮)	コナミ	未定	SLG	
181	春	キミにSteady	シーディーブロス	未定	SLG	
182	春	THE ビストロ	シスコンエンタテイメント	未定	SLG	
183	春	Racing Lagoon	スクウェア	未定	RPG	
184	春	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ETC	
185	春	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ETC	
186	春	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	P.76
187	春	[illegible]	タカラ	¥9800予定	ACT	
188	春	装甲騎兵ボトムズ ライトニングスラッシュ	タカラ	¥5800予定	ACT	
189	春	ピノッチアのみる夢	タカラ	¥5800	SLG	
190	春	勇者王ガオガイガー －BLOCKADED NUMBERS－	タカラ	¥6800	AVG	
191	春	ファーランドサーガ 時の道標	テイジイエル	未定	S・RPG	
192	春	レストランドリーム	テイチク	未定	SLG	
193	春	ワールドスタジアム3	ナムコ	¥5800	SPG	
194	春	パズル DE ボーリング	日本システム	未定	PZG	
195	春	時をかける少女	バンダイ	¥5800予定	AVG	
196	春	ドクタースランプ	バンダイ	未定	AVG	
197	春	Bass Rise (バスライズ)	バンダイ	¥5800	ACT	
198	春	Bass Rise (バスライズ)(コントローラ同梱)	バンダイ	¥9800	ACT	
199	春	マクロス VF-X2	バンダイビジュアル	未定	STG	P.39
200	春	エターナル チェイン	ビクターソフト	未定	RPG	
201	春	花火2 スターマイン	魔法	¥5800予定	SLG	
202	春	カルドセプト エキスパンション	メディアファクトリー	未定	TBL	
203	春	～ミスタープロスペクター～ほりあてくん	リズミックス	¥2800	RPG	
204	春	ちっぽけラルフの大冒険	New	¥5800	ACT	
205	春	UFO -A DAY IN THE LIFE-	アスキー	¥5800予定	ETC	

●7月以降発売予定のソフト

No.	発売	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載
206	7月	稲川淳二の怪談物語	ヴィジット	¥5800	AVG	
207	7月	バーチャル飛龍の拳2	カルチャーブレーン	¥5800	対戦ACT	
208	7月	Dinobreeder another progress	J・ウイング	¥7800予定	ACT	
209	7月	ブレードメーカー	翔泳社	未定	RPG	
210	7月	ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ サユリ編	SME	未定	SLG	
211	7月	ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ シロウ編	SME	未定	SLG	
212	8月	探偵神宮寺三郎1～4(仮)	データイースト	¥4200	AVG	
213	夏	グランツーリスモ2	SCEI	未定	RCG	
214	夏	マリア2 受胎告知の謎	アクセラ	未定	AVG	
215	夏	Little Lovers She so game	NTT出版 日経映像	¥6800予定	恋愛RPG	
216	夏	アクアノートの休日2	アートディンク	未定	SLG	
217	夏	ペルソナ2 罪	アトラス	未定	RPG	
218	夏	ゲートキーパーズ	角川書店 ESP	未定	S・RPG	
219	夏	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	未定	対戦ACT	
220	夏	Lの季節 A piece of memories	トンキンハウス	未定	AVG	
221	夏	チェンジ!! 真ゲッターロボ(仮)	バンダイビジュアル	未定	SLG	
222	夏	PATLABOR the GAME(仮)	バンダイビジュアル	未定	AVG	
223	夏	リモートコントロール・ダンディ～戦え!(株)ロボット警備隊～(仮)	ヒューマン	未定	ACT	
224	秋	星神(ほしがみ)-沈みゆく蒼き大地-	マックスファイブ	未定	未定	
225	12月	閉鎖病院(仮)	ヴィジット	未定	ETC	

●1999年発売予定のソフト

No.	発売	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載
226	1999年	アニメチック ストーリーゲーム① カードキャプターさくら	アリカ	未定	ETC	
227	1999年	Knights of GENESIS	エスコット	未定	S・RPG	
228	1999年	Pixygarden	エスコット	未定	SLG	
229	1999年	ロビン・ロイドの冒険(仮)	ガスト	未定	AVG	
230	1999年	鬼眼城	講談社	¥5800	AVG	
231	1999年	H A E ～BEELZEBUB～	GMF	¥5800予定	RCG	
232	1999年	ガンホープリゲイド	トミー	未定	SLG	
233	1999年	エースコンバット3 エレクトロスフィア	ナムコ	未定	STG	P.44
234	1999年	STAR IXIOM(スターイクシオン)	ナムコ	未定	STG	
235	1999年	逮捕しちゃうぞ(仮)	パイオニアLDC	未定	AVG	
236	1999年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800	SLG	
237	1999年	蜃気楼回廊	プレステージ	¥5800	AVG	
238	1999年	ぱーむたうん	毎日コミュニケーションズ	¥4800予定	TBL	
239	1999年	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800	STG	

●発売日未定のソフト

No.	発売	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載
240	未定	厄惨	[illegible]	¥5800予定	AVG	
241	未定	インターナショナル ラリー チャンピオンシップ	アスキー	未定	RCG	
242	未定	トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	未定	AVG	
243	未定	魔道霊士シュオン	アスキー	¥6800	RPG	
244	未定	リングライズ	アスキー	¥5800	ACT	
245	未定	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック・エース エンタテインメント	未定	AVG	
246	未定	眠ル繭	アスミック・エース エンタテインメント	未定	RPG	
247	未定	森の王国	アスミック・エース エンタテインメント	未定	S・RPG	
248	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800	TBL	
249	未定	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ(仮)	イマジニア	未定	ETC	
250	未定	NEUES(ノイエス)	エスコット	未定	SLG	
251	未定	White Diamond(ホワイトダイアモンド)	エスコット	未定	SLG	
252	未定	ドラゴンクエストVII	エニックス	未定	RPG	
253	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定	SLG	
254	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800	STG	
255	未定	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定	SPG	
256	未定	サーキットの狼II モデナの剣	エム・ティー・オー	未定	RCG	
257	未定	TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800	SPG	
258	未定	トロンにコブン	カプコン	未定	ACT?	
259	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定	RPG	
260	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定	ACT	
261	未定	SIMPLE1500シリーズ Vol.9 THEチェス	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	TBL	
262	未定	ARKS1000	クレフ インベンション	未定	AVG	
263	未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	コナミ	未定	ACT	
264	未定	聖少女艦隊バージンフリート	コナミ	未定	AVG	
265	未定	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	未定	SLG	
266	未定	ハーレムビート	コナミ	未定	未定	
267	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定	SLG	
268	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定	RCG	
269	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定	SLG	
270	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定	STG	
271	未定	HEART OF DARKNESS	サミー	¥5800	ACT	
272	未定	キメろ!ヒーロー学園!!	CSCメディアアート	¥5800	SLG	
273	未定	バーチャルリモコン(ヘリパートI)	スリーディ	未定	ETC	
274	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定	ACT	
275	未定	オメガブースト	SCEI	未定	STG	
276	未定	Captain Blasto(キャプテンブラスト)	SCEI	¥5800予定	AVG	
277	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定	PZG	
278	未定	ブザービーター	SCEI	未定	ETC	
279	未定	ポケ単・ポケ熟(仮)	SCEI	未定	ETC	
280	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定	TBL	
281	未定	ラグナキュール・レジェンド	SME	未定	RPG	
282	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定	AVG	
283	未定	Q極クイズ こたえてプリ～ズ	Tears	未定	PZG	
284	未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定	AVG	
285	未定	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定	SPG	
286	未定	新マジカルドロップ(仮)	データイースト	¥5800	PZG	
287	未定	探偵神宮寺三郎7(仮)	データイースト	¥5800	AVG	
288	未定	ガンコンゲーム(仮)	ナムコ	未定	STG	
289	未定	ドラゴンヴァラー	ナムコ	未定	A・RPG	
290	未定	人鳥流(じんちょーる)	日本システム	未定	ETC	
291	未定	タイブレーク	バディ	未定	SPG	
292	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定	S・RPG	
293	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定	RPG	
294	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定	ACT	
295	未定	クロックタワー3	ヒューマン	未定	AVG	
296	未定	[illegible]	ピング	¥5800	SLG	
297	未定	まるかぜ戦隊Vフォース～翼の向こうに～(仮)	ピングキッズ	未定	S・RPG	
298	未定	猿田彦の暗号	フォーソーソー	未定	???	
299	未定	ぱいるあっぷ まーち	プロシードユニ	¥5800	SLG	
300	未定	ガル[illegible]～ライディングレヴォリューション～	メサイヤ	未定	RCG	
301	未定	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	未定	STG	

※タイトルの右はじの数字は、掲載ページ数になります

次号予告
NextIssue

おかげさまでついに100号!! 圧倒的なボリュームでお届けする『FFVIII』攻略と、パワフルな特別企画がスゴイ!!

電撃PlayStation Vol.100は 2月26日(金)発売

読者の皆さんに支えられて、DPSもついに100号! ソフト大賞の発表や、「DPSはじめて物語」など、スペシャルな記念企画が目白押し! 大好評のメモリーカードシール(特大版)や「電撃PocketStation」の別冊付録もついて、アッといわせます!!

COMING SOON!

FINAL FANTASYVIII/サガ フロンティアII/テイルズ オブ ファンタジア/デビルサマナー ソウルハッカーズ/東京魔人學園剣風帖/モンスターファーム2/-立体忍者活劇-天誅 忍凱旋/ARMORED CORE MASTER OF ARENA/Racing Lagoon(レーシングラグーン) ほか



COVER
【イラスト】●猫有馬
【アートディレクション】●元良志和(designCREST)
【ロゴデザイン】●朝倉哲也(designCREST)

NEXT D!

CD-ROM付き増刊号毎月発売中

本誌も100号を突破し、Dももう次は16号目。月日が流れるのは早いな〜ということで、いつも全開運転中のDは、期待のACT『スパイロ・ザ・ドラゴン』『ライジング・ザン』などの遊び応え十分な体験版7本と、『To Heart』『ウンジャマ・ラミー』など、見応え満点のムービーが6本。加えて、魅惑のセーブデータも多数収録と、フルスロットルな加速ぶりだ!!

電撃PlayStation増刊 Vol.99
電撃Play Station D15
1999年3月26日発行 第5巻 第6号 通巻95号

■発行人 塚田正晃
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話(編集) 03-5281-5216
(広告) 03-5281-5205

■発売元 角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
電話(営業) 03-3238-8605

■印刷所 大日本印刷株式会社
■写植 東海創芸

STAFF
【編集長】 江口聡
【デスク】 藤原保
【編集】 羽岡義晴、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、藤平吉和、高橋智也
【ライター】 清水拓、城イドム、岩崎誠、井上和則、草野テツオ、鈴木和好
【アシスタント】 飯塚幸正、山田恵子、三輪邦宏、山口暁史、沖島聖史
【デザイナー】 デザインクレスト、シンプリィ、羽沢組、渡辺宏一(2725Inc)、I'll PRODUCTS、菊池サチコ、コマツヒロノリ、クスコムーチョ、ゆず屋、マイクロフィッシュ
【写真】 インタニヤ
【CD-ROM制作】岩崎啓真、羽岡義晴、青木健一
【CD-ROM制作協力】
(株)アスキー、(株)アトラス、(株)ウエップシステム、(株)NECインターチャネル、(株)ガスト、(株)カプコン、コナミ(株)、(株)翔泳社、(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント、(株)タカラ、(株)T&Eソフト、(株)ナムコ、(株)日本一ソフトウェア、(株)バンダイビジュアル、(株)フォグ、(株)ユークス、(株)リバーヒルソフト、

おたよりのあて先
〒101-8305 ㈱メディアワークス
電撃PlayStationD編集部○○○係

ホームページアドレス
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

次号 電撃PlayStation D16は、3月15日(月)発売

DPS-D

CD-ROM レーベル

付録CD-ROM用のレーベルです。これで、カラのCDケースを買ってくれば、棚に並べてバッチリです。収納上手の貴方にジャスフィットな紙工作ページです。使い方は、下と次ページのまんがを見てね。





次号は、ついに、あの『To Heart』のムービーを独占収録のほか、体験版も『スパイロ・ザ・ドラゴン』ほか、体験してわかる魅力いっぱいの7タイトル。見逃せません。これほんと!!



戦いは始まった。
パーツや装備をプレイヤー自身が選択し、自由に機体を組み上げていく
メカカスタマイズシステムを搭載したアーマード・コアシリーズ第3弾。
アリーナとミッションがリンクしてストーリーが展開するディスク1と、
よりハードになったエクストラアリーナを収録した
ディスク2を使用して通信対戦も可能！
PlayStation
ARMORED CORE
MASTER OF ARENA
アーマード・コア　マスター オブ アリーナ
RANKER MK
ランカーACと呼ばれるCPUが搭載する機体と対戦するバトルアリーナ。今作ではアリーナに登場するランカーACを自分で作成できる『RANKER MK』を新たに搭載。戦いたいタイプの機体とその行動パターンを登録し、オリジナルアリーナを構築できる。
発売中
ディスク2枚組
標準価格 5,800円（税別）
アナログコントローラ (SCPH 1200)
DUAL SHOCK™ 対応
PocketStation™
FROM SOFTWARE
株式会社フロム・ソフトウェア
http://www.fromsoftware.co.jp/
TOKYO GAME SHOW '99 SPRING 出展
©1999 From Software Inc.

CAPCOM®

PlayStation



2・25 ON SALE



プレイステーション用ソフト / 対戦格闘 マーヴル・スーパーヒーローズ VS. ストリートファイター EX エディション

標準価格5,800円(税別)

株式会社カプコン 〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

アナログコントローラ(SCPH-1200) DUAL SHOCK™ 対応

★カプコンソフト情報 ★ 大阪(06)6946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493 広島(082)223-3339 松山(089)934-8786 福岡(092)441-1991 電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください ★ CAPCOM FAX通信 FAX 06-6947-4540 ★カプコン・ホームページ ★ http://www.capcom.co.jp/ ★ カプコンフレンドリークラブ(CFC)会員募集中! ★CFC事務局 TEL(06)6948-0555



電撃PlayStation D75 3/26増刊号 Vol.99
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年3月26日発行
第5巻第6号通巻95号
発行人/塚田正晃 編集人/渡部雅人 発行 メディアワークス 発売 角川書店
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5216/編集
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605/営業
定価980円 本体933円
T1124486030982

印刷/大日本印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24486-3/26
Ⓛ-4/15